100 STRON PLAYSTATION™

WYWIAD Z... BOGUSŁAWEM LINDA

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 5,80 PLN INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

19

Dec '99

PIERWSZE WIEŚCI O...

PSX 2

OPISY

BRIGANDINE

CIVILIZATION 2

ABE'S EXODDUS

OPISY I RECENZJE

SILENT HILL

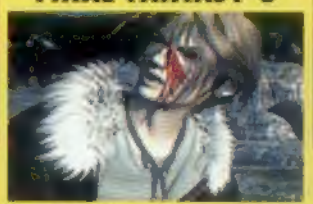
ROLL CAGE

SYPHON FILTER

AKUJI THE HEARTLESS

NEED FOR SPEED 4

GRAN TURISMO 2


FINAL FANTASY 8

ACE COMBAT 3

FINAL FANTASY I PARASITE EVE - FILMY ○ BUST A GROOVE 2 ○ TRZECIE URODZINY LARY ○ PSX W INTERNECIE ○ TURNIEJ W STARGARDZIE
JAPOŃSKIE GADŻETY ○ LISTA ZAPOWIEDZI NA USA ○ UNREAL NA PLAYSTATION

9 771429 172699 03>

Pila

ISSN1429-172X INDEX 340898

PSX EXTREME

ROK III Numer 3/99 (19)

Wydawca:
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65/110, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 58 28 80, w. 329
tel./fax (0-32) 203 52 19, w. 329
tel./fax (0-32) 203 77 51, w. 329

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ściera)
tel. kom. (0-601) 41 60 31

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
tel. kom. (0-601) 44 03 01

Współpracują:
Mateusz Badecki (Mat)
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Andrzej Cibowicz (Jedrek)
Artur Drzymała (Kot Sylwester)
Piotr Figlerowicz (Piotrek)
Mirosław Grabe (Gamera)
Miłosz Konieczny (Ejsi)
Norbert Konieczny (Norby)
Tomasz Kozieł (HIV)
Bartek Majewski (Kujco)
Artur Salwarowski (Muti)
Tomasz Staroń (Star)
Piotr Starolick (ACE)
Masayuki Suzuki
Mayumi Suzuki (Belltree)
Marcin Teller (Myszaq)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)

Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Ścierski

Korekta
Tomasz Kozieł (HIV)
tel. kom. (0-602) 12 72 82

Redaktor techniczny
Wojciech Oczko (Aju)

Skład, łamanie
i przygotowanie do druku:
„ABICOM" - Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-602) 76 28 76
e-mail: abicom@friko6.onet.pl
&
Mariusz Wawrzyk (BuN)

Dział prenumeraty:
Mateusz Badecki
wszelkie uwagi dotyczące prenumeraty i numerów archiwalnych przyjmowane są pod numerem tel/fax (032) 58 28 80, w. 329
we wtorki w godzinach 16.00-18.00

Druk:
Poligrafia S.A.
ul. Górna 21, 25-415 Kielce

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-602) 60 94 38

Konto bankowe:
Bank Śląski VII o/Katowice
10501214-2200655245

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny, bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Screen shoty zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

WSTĘPNIAK

CZEŚĆ!

Mam nadzieję że w tym miesiącu nic nie schrzani się ze „Wstępniakiem", bo znowu będą z nas drzeć łacha. Jeśli już zacząłem tak optymistycznie, to mam również nadzieję, że drukarnia nie zrobi nam „zdrapek" w dziale „Co nowego?", bo ostatnie „niusy" o UNREALu i MAC'owym PSX potraktowała w ten właśnie sposób. No cóż, błędy zdarzają nam się i zdarzać będą, bo jesteśmy tutaj W S Z Y S C Y przede wszystkim Graczami, a dopiero potem składaczami gazety. Taka jest prawda. Do rzeczy. Ten numer, już 19 z kolei, wyróżnia się dużą ilością opisów, co jest wynikiem małej ilości nowych gier (recenzje), oraz pojawieniem się kilku pozycji wymagających opisów przejścia. W przyszłym numerze zapewne wróci wszystko do normy, co nie znaczy, że opisów nie będzie w ogóle (przygotowujemy opis SYPHON FILTER i być może zdążymy z QUAKE 2). Z pewnością ucieszy Was fakt kompleksowego potraktowania gry SILENT HILL, o którą zamęczaliście nas telefonicznie (ostatnio takie natarcie odpieraliśmy za czasów MGS). Jeśli już mowa o opisach, to trzeba zaznaczyć, że zg(Red.) Aju dał czadu przygotowując trzy duże solucje. Niestety, musiał oddać czasochłonny opis do XENOGEARS jednemu z Czytelników, który na nasze życzenie pociągnął dalej ten tasiemiec (przedostatnia część). Na szczęście udało nam się skończyć opis przejścia BRAVE FENCER MUSASHI, jednorazowo potraktować strategię CIVILIZATION 2 (za miesiąc tylko podpowiedzi) oraz zamieścić pierwszą część (połowę) opisu do przygodowego platformera ABE'S EXODDUS. To tyle, co się tyczy działu 'Wsparcie'. Dział 'Recenzje' opanowały wszelakiego rodzaju third-personówki, ze wspomnianym SILENT HILL na czele. Tytułami podzielili się HIV i Myszaq - dwaj redakcyjni idioci - pozostaje mieć nadzieję że nie powypisywali jakichś herezji (na korektę ze strony korektora HIV'a nie mam chyba na co liczyć). HIV został opętany manią jakiegoś nowego TETRISa i każdorazowa wizyta w jego gabinecie (cztery ściany, biurko, stołek i HIV, kilka szafek, konsola, komputer i sterty śmieci) kończyła się „krótkim" szpilem w klocki. Wariat. Dygresja: wiecie, dlaczego HIV przestał palić papierosy? Bo w jego gabinecie groziło to wybuchem... Gdyby pan Bogusław Linda wiedział o tym oszołomie choć połowę tego co ja, zamiast wywiadu, HIV zostałby z pewnością poszczuty psami.

Pragnę również poinformować, że powracamy, na Wasze życzenie, do przeglądów, jednak w celu zaoszczędzenia miejsca przedstawiamy je w nieco innej, skróconej formie. Na pierwszy ogień poszły bijatyki, w przyszłym miesiącu HIV przedstawi wyścigi, później popchniemy strzelaniny Myszaqa itd.

Wszystkich zainteresowanych wynikami ankiety zapraszam do działu 'Listy', gdzie oprócz danych statystycznych opublikowaliśmy kilka Waszych najdowcipniejszych tekstów. Również w dziale 'Listy' zamieściliśmy wyniki 'Konkursu Noworocznego' wraz z listą zwycięzców. Konkurs cieszył się ogromnym zainteresowaniem, bo rozwiązań przyszło około 500 (przez co musiałem jeden dzień poświęcić na sprawdzanie wyników). Na przyszły numer przymierzam się do zrobienia konkursu o kilkukrotnie wyższym poziomie trudności, co zresztą sami zasugerowaliście pisząc teksty w stylu „[...] i to miało być Ultra Hard? [...]".

W tym numerze nie znajdziecie nic o konsoli Dreamcast (co niejednego na pewno ucieszy), bo jak na razie nie ma o czym pisać - są za to pierwsze nieoficjalne „niusy" o PSX2 (dział 'Co Nowego')

Dobra, koniec tego gięzdenia i zapraszam do lektury jeszcze gorącego dziewiętnastego numeru PSX EXTREME.

Mr. Ściera czyli... Redakcja

P.S. Pozdrawiamy żałosnego Mudokana, któremu zazdrość d... ściska.
P.S.2 Jeszcze raz przypominamy - PSX EXTREME szukajcie w kioskach od każdej drugiej środy miesiąca.

NASZ E-MAIL: EXTREME@WEBMEDIA.PL

Piła

NASZA OKŁADKA SPIS TREŚCI

AKUJI

SILENT HILL

Prawdę mówiąc, gdy graliśmy w beta wersję tej gry na zeszłorocznym ECTS, nie przyszło nam do głowy, że mógłby to być zabójca serii RE. SILENT HILL jest grą w pełni liczoną, co wiąże się z kilkoma oczywistymi zaletami (szybsze doczytywanie, różne widoki itd.). Horrorowaty klimat potęguje wszechobecna ciemność i mgła z której z nienacka wyskakują wszelkiego rodzaju kreatury. Istna uczta dla maniaków serii RE!

- Ocena ogólna uwydatniona kolorem
- Info dotyczące premiery gry itp.
- Zalety i wady ocenianej gry
- Info dotyczące obsługi peryferii i ilości graczy
- Ocena grywalności w przedziale czasowym
  - — w trybie ONE or TWO PLAYER
  - —— w trybie MULTIPLAYER

DEEP FREEZE

Całkiem dobra podróbka RE i MGS w której kierujemy komandosem z oddziału antyterrorystycznego powołanego do odbicia zakładników uwięzionych w wielkim drapaczu chmur.

NECTARIS

Odgrzewanka starej strategicznej gierki z 16-bitowego Nintendo, opartej na heksach. Całość przypomina serię Battle Isle (Amiga, PC) czyli mało skomplikowaną, turową strategię.

SENSIBLE SOCCER

Wszyscy oczekiwali normalnego, niczym nie udziwnionego "Sensibla". I co? Kupa!!! Nie dość, że gra nie przypomina pierwowzoru, to na dodatek jest strasznie skaszaniona.

SYPHON FILTER

Inspiracją dla twórców tej gry był nintendowski Golden Eye, czyli strzelanina w konwencji przygodowej. PSX'owy odpowiednik charakteryzuje się przede wszystkim widokiem TPP.

TANK RACER

Wyścig czołgami w którym każdy złom jest dobry, nawet jeśli prowadzi przez ogród sąsiadki. Dodatkowym bajerem są zrzucane z nieba "dopalki" i obrotowa wieżyczka.

AKTUALNOŚCI ▶str. 6
Najświeższe wieści ze świata gier na PSX

CO NOWEGO 6
KALEJDOSKOP 14
W PRZYGOTOWANIU 16
ACE COMBAT 3 19
FINAL FANTASY 8 16
GRAN TURISMO 2 18
NEED FOR SPEED 4 19

PRZEGLĄD ▶str. 22
Porównanie gier danego gatunku
BIJATYKI

RECENZJE ▶str. 28
Nasi redaktorzy testują nowe gry

AKUJI THE HEARTLESS 26
DEEP FREEZE 28
ELIMINATOR 41
GTO 45
INITIAL D 44
IRRITATING STICK 47
LIVE WIRE! 46
LUCIFER RING 40
NECTARIS 35
PREMIER MANAGER '99 43
RETRO FORCE 46
ROLLCAGE 36
SENSIBLE SOCCER 42
SILENT HILL 32
SYPHON FILTER 30
TANK RACER 39
THE NEXT TETRIS 29
TIGER WOODS '99 44
X-GAMES: PRO BOARDER 38

WSPIERCIE ▶str. 60
Podpowiedzi do gier

AKUJI THE HEARTLESS 52
ABE'S EXODDUS 66
BLOODY ROAR 2 78
BRAVE FENCER MUSASHIDEN 56
BRIGANDINE 63
CIVILIZATION 2 71
EHRGEIZ 81
SILENT HILL 48
STREET FIGHTER ZERO 3 80
TIPS & TRICKS *84*
XENOGEARS 61

TESTY ▶str. 98
Wnikliwe testy nowych peryferiów do PSX
PISTOLET SCORPION 98
JOYPAD JOGCON 96
JOYPAD CHALLENGER 98

LISTY ▶str. 91
Odpowiedzi na pytania Czytelników
KĄCIK TEKKEN 3 94
KĄCIK WYŚCIGOWY 94
SKRZYNKA 91
WYNIKI ANKIETY 87

WC ▶str. 22
Okiem Maniaka, czyli...
WYWIAD Z... CZYLI CO WY WIECIE O GRANIU? 20

Piła

Lista zapowiedzi na 1999 rok - USA
Japoński pokaz mody...
Czy Prezydent też ma plejaka?
PSX w Internecie
DATA DECK
FINAL FANTASY - THE MOVIE
ATHENA nadchodzi
24 h z LE MANS
Trzecie urodziny Lary...
PARASITE EVE - THE MOVIE

CO NOWEGO?

55 mln polygonów w PSX2!!!

Z ostatnich wzmianek, jakie pojawiły się na Internecie dowiedziałem się kilku newsów na temat następcy Soniaka. Po krótkim skorygowaniu i przeliczeniu co niektórych wartości, wypada mi zestresować co niektórych z Was, wykładając opinii publicznej wiadomości owe w formie nieco bardziej przystępnej. Oto garść informacji.

Procesor główny w PSX2 będzie taktowany zegarem o częstotliwości 250 MHz, z szyną 2 GB/s, co daje możliwość wyciśnięcia 40 MB danych na ramkę - a przecież taka moc wystarcza do obsłużenia niezłego serwera sieciowego, a nie konsoli. Ale czy należy narzekać z tego powodu? Mówiąc prościej, konsola może przesłać w ułamku sekundy praktycznie całą zawartość pamięci. Nie do wszystkich to trafia? No to tak. Najszybsze gierki działają w tempie 50 (60 w NTSC) klatek animacji wyświetlanych w przeciągu sekundy, a ta maszynka mogłaby (teoretycznie, bo żaden TV ani nawet monitor tego nie wyświetli) przetworzyć 38 razy więcej danych - zakładając ekstremalny tryb wyświetlania grafiki (1024*512*24 bity - 16.777.216 kolorów).

Kwestia klejenia obiektów wydaje się także jasna i klarowna. Niezależny koprocesor arytmetyczny (zmiennoprzecinkowy - FPU) to w dzisiejszych procesorach standard - tutaj gwarantuję, że przy dużych zbliżeniach kamery obiekty nie będą "skakać". To jest gwarantowane!

Dwa (!) procesory do obsługi grafiki wektorowej będą mogły pociągnąć 55 MILIONÓW POLYGONÓW NA SEKUNDĘ (czyli 1 milion na ramkę - ok. 3 razy więcej, niż PSX "jedynka" ciągnie na sekundę). Są to oczywiście dane dla "czystych" polygonów. Cieniowanie przy pomocy techniki Gourauda obniża tę liczbę do 32 baniek, dodanie tekstur do ok. 16, a pełne „obefektowanie" do 10 baniek (prawdę mówiąc, przy kompletnym obłożeniu [Gouraud + tekstura + phong ENV (fake'owany)] ciągnąć będzie ok. 6.4 miliona polów na sekundę).

Dodatkowo dołożono opisywanie (!!!) powierzchni (!!!) krzywymi Beziera - będą na bieżąco konwertowane na zwykłe (płaskie) polygony, w zależności od tego, jak daleko będą się znajdować od kamery.

Na płycie będzie też siedział chip odpowiedzialny za "półsprzętową" dekompresję animacji w standardzie MPEG-2 (połowę roboty standardowo bierze na siebie CPU). W połączeniu z czytnikiem DVD oznacza to cyfrową jakość animacji - równoległe do działania całego chipsetu odpowiedzialnego za 3D bardzewie (np. w wirtualnej chałupie, na wirtualnym ekranie może być wyświetlany całkiem zwykły filmik - zaczątki takiego bajeru można było zauważyć np. w grze APOCALYPSE).

Aha, mało to ważne, ale osoby lubujące się w liczbach powinno zainteresować to, że PSX2 na pewno będzie konsolą 128-bitową. Co do DVD, to jeszcze nic dokładnie nie wiadomo...

Komentować niczego nie będę, bo i po co - jeśli ktoś zna się na sprzęcie, to właśnie siedzi z rozdziawioną paszczą i nie wierzy własnym oczom. A łakom radzę rozdziabić paszczę we własnym zakresie...

Dla porównania wspomnę jeno, że nowy akcelerator do peceta Voodoo 3 będzie ciągnąć 9 mln gołych polygonów, a Dreamcast ciągnie ich 6.5 mln. Czy są jeszcze jakieś pytania...?

To wszystko, co dla Was przygotowałem w tym miesiącu. A w następnym wydaniu PSX EXTREME być może, z pomocą bożą, opublikujemy specyfikację PSX2, ja zaś wypowiem się obszerniej na tematy oczywiste.

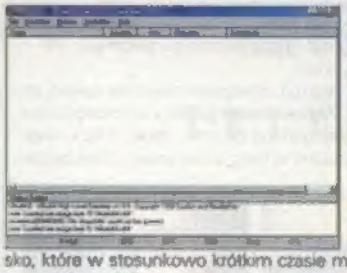
Tym razem zacznę od kilku wyjaśnień. Bardziej uważni Czytelnicy zauważyli zapewne, że od jakiegoś czasu w swoich artykułach z cyklu "CO NOWEGO?" nie ograniczam się wyłącznie do podawania najnowszych informacji ze świata gier, których przecież mnóstwo znaleźć możecie w naszym comiesięcznym "KALEJDOSKOPIE", ale staram się rozwijać i komentować to wszystko, co się aktualnie dzieje na rynku. Tym samym muszę zaznaczyć, że są to wyłącznie moje prywatne poglądy, za które biorę pełną odpowiedzialność i postrzeganie całej Redakcji przez pryzmat moich opinii na różne tematy mija się z celem. Wszystkich zainteresowanych zapraszam do dyskusji czy to prywatnie za pomocą e-maila, czy też na łamach grupy dyskusyjnej pl.rec.gry.konsole. Jestem otwarty na wszelką krytykę.

I tak miesiąc temu komentowałem pojawienie się Dreamcasta, co nie wszystkim się spodobało. Sporo kontrowersji wzbudziło moje stwierdzenie, jakoby Dreamcast bił na łeb akcelerator graficzny Voodoo 2 w komputerze PC. Zaraz też posypały się słowa krytyki na temat rzetelności redaktorskiej i anty pecetowego nastawienia w piśmie konsolowym. No cóż, po takim nawale argumentów muszę przyznać, że być może faktycznie troszkę przesadziłem i możliwości solidnie rozbudowanego peceta zbliżone są do Dreamcasta. Ale moje zdanie na ten temat bazowałem na wypowiedziach ludzi, którzy znają się bardzo dobrze na komputerach PC, a Dreamcast zrobił na nich ogromne wrażenie. Ponadto same parametry techniczne tej konsoli są niesamowite, a podobno PlayStation 2 ma być jeszcze potężniejsza. Dochodzi jeszcze jedna kwestia - Dreamcasta można bez żadnego kłopotu podłączyć do ogromnego telewizora 29-calowego i rozkoszować się tak cudowną jakością obrazu, jaką trudno jest uzyskać na małym, 14-calowym monitorze. Istnieje oczywiście możliwość zakupu 29-calowego monitora do komputera, ale jego wartość zbliżona jest do małego samochodu osobowego, co chyba mija się z celem. W związku z tym nadal uważam Dreamcasta za najpotężniejszą maszynę do gier dostępną obecnie na rynku.

No dobrze, starczy tych wyjaśnień na dziś, bo znowu posypią się zarzuty, że PSX EXTREME promuje Dreamcasta. A ja po prostu staram się na bieżąco analizować sytuację panującą na rynku gier wideo, a skoro pojawiła się na nim nowa konsola, to trzeba o niej napisać także i w piśmie poświęconym wyłącznie PlayStation. Bo jakby nie patrzeć, pojawienie się Dreamcasta wpłynie w mniejszy lub większy sposób na pozycję PlayStation na rynku. Ja bym jednak nie upatrywał w nim jeszcze tak dużego zagrożenia, jak choćby pojawienie się emulatorów konsol 32- i 64-bitowych (PSX i N64) na komputery PC. I właśnie tym tematem chciałbym się dzisiaj zająć.

Zanim napiszę coś więcej o samych emulatorach, najpierw kilka słów komentarza. Otóż osobiście uważam fakt pojawienia się takich emulatorów w dzisiejszych czasach za bardzo niedobre i niekorzystne dla nas zjawi-

Piła



sko, które w stosunkowo krótkim czasie może przyczynić się do spadku popularności samych konsol. Sprawa pierwsza, to problem praw autorskich, które wyraźnie zabraniają tworzenia takich programów. SONY wygrało proces z jedną z firm wydających emulator PSX na MAC-a, który to został już wycofany z oficjalnej sprzedaży. Dochodzi do tego kwestia gier, do uruchamiania których służą przecież wspomniane emulatory. O ile w przypadku PlayStation można jeszcze usprawiedliwiać się możliwością korzystania z oryginalnych gier (chociaż osobiście wątpię, aby którykolwiek z użytkowników PC kupował oryginały do pogrania na emulatorze), to na Nintendo 64 nie ma już możliwości korzystania z oryginalnych kartridżów, a wtedy zostają już tylko piracie ROM-y. W związku z tym, na emulatorach nie zyska tutaj ani producent gier, ani tym bardziej sprzętu, więc korzystanie z nich nie przyniesie nikomu żadnych korzyści.

Drugim aspektem w tej sprawie jest sama satysfakcja z możliwości gry na samej konsoli. Czy wyobrażacie sobie choćby dobrą i ciekawą rozgrywkę w TEKKEN 3 na klawiaturze komputera? Nikt i nic nie zastąpi joypada w dłoniach, a przecież pady do PlayStation są najlepsze na świecie i wszyscy o tym doskonale wiedzą. Na komputerze nie pogracie sobie na dużym, 29-calowym telewizorze, nie zabierzecie konsol w torbie do kumpla, u którego wystarczy tylko gniazdko i telewizor, aby miło i bezstresowo spędzić wieczór. Przenoszenie całego systemu komputerowego ze wszystkimi kablami, monitorem i osprzętem mija się z celem, nie mówiąc już o tym, że przy samym włączaniu komputera i instalacji oprogramowania mogą wystąpić takie problemy, które są w stanie skutecznie zniechęcić do grania i zepsuć cały wieczór.

Niestety, powstanie emulatora PlayStation stało się już faktem i nic na to nie poradzimy, że setki pecetowych Graczy rzuciło się teraz na niego jak sępy, które nie miały wcześniej możliwości pogrania w znakomite bijatyki trójwymiarowe, czy równie świetne przygodówki i gry akcji (TENCHU raczej nigdy nie ukaże się na PC). A przecież konsola jest już tak tania, kosztuje mniej więcej tyle, co sam akcelerator graficzny do PC i nie wierzę, że komputerowców na nią nie stać. Ale ludzie są bardzo wygodni i po co mają płacić za coś, co mogą mieć za darmo... Ja rozumiem emulatory starych konsol 16-bitowych czy maszyn arcade. Teraz już trudno jest o takie konsole, że o grach nie wspomnę, a każdy z nas lubi czasami wrócić do tych chwil z młodości, gdy zagrywał się w te proste gierki na automatach albo na konsoli w domu. Dziś już nie ma takiej możliwości, zabawa z takimi emulatorami może być bardzo ciekawa. Ale PlayStation i Nintendo 64 to systemy ciągle żywe, na które nadal powstają wspaniałe gry, miliony Graczy na świecie cieszą się z ich posiadania... a tu nagle wychodzą takie emulatory, które niszczą całą przyjemność posiadania własnej konsoli, a dodatkowo negatywnie wpływają na rynek gier wideo. Bardzo mi się to wszystko nie podoba i jedyne co mogę zrobić, to nie korzystać samemu z takich emulatorów i o to samo prosić wszystkich wiernych fanów PlayStation w Polsce. Proszę Was, nie dajcie się zwieść, nie opuszczajcie swoich konsol i brońcie je do ostatniego tchu, bo tylko w Nas cała nadzieja, że pewnego dnia wszystkiego nie trafi jeden wielki szlag i pozostanie nam już tylko granie w stare gry, bo nowych nikt już na konsole nie będzie produkował.

Mój apel jest tym bardziej rozpaczliwy, że emulatory te naprawdę działają i, co gorsze, przy dobrze dopasionym i skonfigurowanym pececie (np. Pentium 2, 300 MHz lub więcej, z akceleratorem graficznym) potrafią pomykać równie szybko i płynnie, jak na konsoli. Oczywiście wszystko jeszcze zależy od wielu innych czynników, a także od samej gry, w którą chcemy zagrać, ale generalnie całość cyka, niestety, całkiem niźle i da się w to grać. Owszem, zdarza się, że niektóre gry się wieszają, w innych skacze jeszcze animacja lub coś się pierdzieli, ale generalnie da się już pograć nawet w takie TEKKEN 3 czy GRAN TURISMO, których to na PC do tej pory nie było. No cóż, pozostaje mi tylko mieć nadzieję, że wierni fani PlayStation nie zawiodą i do końca bronić będą niezależności swoich konsol, a w razie czego zostaje nam jeszcze Japonia, gdzie konsole od zawsze były znacznie popularniejsze od komputerów i nikt tam na żadne emulatory nabrać się nie da.

Dowodem na to może być choćby premiera FINAL FANTASY VIII, która odbyła się 11 lutego bieżącego roku. W ciągu pierwszego tygodnia sprzedało się już ponad 2.6 miliona egzemplarzy, w tym w przedsprzedaży zamówionych już był znacznie wcześniej ponad 2 miliony sztuk. SQUARE założyło sobie docelowo sprzedać 4 miliony kopii w Japonii i drugie tyle poza nią. Wydaje mi się, że to nie będzie wcale takie trudne. Jednak już teraz pojawiają się pierwsze słowa krytyki, jakoby FF8 było stosunkowo zbyt łatwą grą, której dużo brakuje jeszcze do FF6 (FF3 w USA) - która przez większość fanów serii uważana jest ciągle za najlepszą część. No cóż, pożyjemy, zobaczymy jaka jest prawda. Jednak wydaje mi się, że opinie te nie wpłyną zbytnio na sprzedaż „ósemki". A nam pozostaje mieć tylko nadzieję, że i w Europie PlayStation będzie nadal równie popularne jak do tej pory, i to nie za sprawą pojawiających się na PC emulatorów tej konsoli, ale rosnącej liczby prawdziwych, konsolowych Graczy, do których, mam nadzieję, zaliczają się wszyscy Czytelnicy PSX EXTREME. I tak trzymać!

NORBY
e-mail: norby@wr.onet.pl

GT - podsumowanie

Przy okazji szumu, jaki zaczyna robić się wokół Gran Turismo 2 firma Sony podała wyniki sprzedaży pierwszej części tych znakomitych wyścigów. I tak w Japonii poszło 2,21 miliona sztuk, w Ameryce 1,66 mln sztuk, a w Europie !!!(uwaga!!!) 2,33 miliona sztuk, co w sumie daje 6,2 miliona sztuk. Jak widzicie, najwięcej kopii gry sprzedało się w Europie, gdzie wskaźnik piractwa jest najwyższy – o czymś to świadczy.
Może te wyniki zmobilizują firmę do znacznie szybszej konwersji tej gry na nasz rynek. (aju)

DATA DECK - co to jest?

Najpierw był DexDrive firmy InterAct, a teraz firma Mad Catz przedstawia swoją wersję urządzenia pracującego na podobnej zasadzie. Kto nie czytał poprzednich numerów PE, już śpieszę z wyjaśnieniami, o co w tym wszystkim chodzi. Otóż urządzenia te pozwalają na kopiowanie stanów gier zapisanych na karcie pamięci na komputer klasy PC. Dzięki temu będziemy mogli wymieniać się swoimi stanami gry, wynikami i konfiguracjami z użytkownikami konsoli PlayStation na całym świecie. Warunkiem takiej wymiany jest posiadanie pecета oraz dostęp do Internetu, ale dla chcącego nic trudnego. Urządzenia te stanowią niezłą alternatywę dla tych, którzy nie posiadają różnych przystawek w stylu Action Replay czy Xplorer, gdyż w ww opcja przegrywania stanów gry na pecета jest standardem. A tak zupełnie przy okazji podam, że pojawiły się już w Internecie strony WWW, na których można znaleźć stany gier przesłane przez użytkowników konsoli z całego świata. A niedawno, odwiedzając firmową stronę Electronic Arts (www.ea.com) natknąłem się na informację, że już w najbliższych kilku tygodniach pojawi się uaktualnienie do NBA Live '99 w formie stanu gry, którego trzeba będzie przegrać na kartę pamięci, a później uruchomić grę. Cóż, ludzie na wszystko znajdą jakiś sposób, nawet na uaktualnienia do gier na tak zamknięty system, jakim jest konsola. (aju)

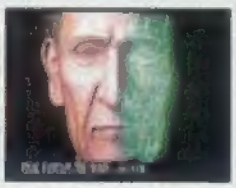
DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY®
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW
Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)
Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt **NTSC** na Twoim telewizorze w systemie **PAL** przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.
DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI
Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki
ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TEL. FAX/MODEM
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK
INTERNET: www.serwis.psx.com.pl

Kawałek wyspy i...

Firma TOMY pracuje nad nową grą strategiczno-ekonomiczno-budowlaną pt. TOMY CAR TOWN, która ukaże się już w marcu. Zadaniem Gracza będzie wybudowanie miasta na kawałku wyspy, czyli coś w stylu SIM CITY. W TOMY CAR TOWN mieszać różnymi samochodami będziesz budować drogi, budynki i inne budowle w mieście. Oto pierwsze screeny. [aju]

FINAL FANTASY - THE MOVIE

Pojawił się zwiastun pełnometrażowego filmu pt. 'Final Fantasy The Movie'. Tego co zobaczyłem nie da się opisać, ani wręcz przedstawić na screenach (chociaż kilka możecie podziwiać poniżej). Wysoki realizm grafiki, a w szczególności animacji, jest powalający. Szkoda, że nie mogę przedstawić, jak ten starszy gostek porusza oczami... zaraz, zaraz - mogę – wystarczy spojrzeć w oczy drugiej osoby (np. mamy) i poprosić ją, aby ruszyła oczami w lewo lub w prawo. Efekt będzie identyczny, tyle że ten gostek istnieje tylko w komputerze. [aju]



PIGUŁA

- CAPCOM ogłosił, że pracuje już nad kolejną częścią ich tasiemca pt. STREET FIGHTER. Nowy „odcinek" nosić będzie tytuł STREET FIGHTER III 3RD STRIKE: FIGHT FOR THE FUTURE, a do jednej z ról powróci Chun Li, która była niedobrana w poprzedniej części. [aju]
- Firma PIONEER LDC zajęła się konwersją gry przygodowej znanej z Sega Saturn na PlayStation. NOEL 3, bo tak nazywa się ta gra, ukazała się w Japonii 4 marca. [aju]
- PlayStationowa wersja gry firmy CAPCOM pt. MAGICAL TETRIS FEATURING MICKEY ukaże się 4 marca w Japonii. Tetrisów było już kilka na PlayStation, ale ta oprawa tej gry może być ciekawa, zwłaszcza że występować w niej będzie Myszka Miki. [aju]
- Japońska data premiery gry UNJAMMA LAMMY (czyli 'Parappa the Rapper 2') została ustalona na 16 marca tego roku. [aju]
- Niedawno ukazała się japońska wersja gry CRASH BANDICOOT 3, a do końca stycznia sprzedało się już ponad milion egzemplarzy tej gry. Cóż, Japończycy nie tylko RPG-ami i bijatykami żyją... [aju]
- Zrecenzowana przez nas w 18 numerze PE japońska wersja gry HARD EDGE ukaże się w USA pod zmienionym tytułem – **TACTICAL RESCUE ASSAULT GROUP** (TRAG). Premiera ta ukaże się już w marcu. [aju]

ATHENA NADCHODZI

Firma WAD Enterprise pracuje nad nową grą pt. ATHENA: AWAKENING FROM THE ORDINARY LIFE. Główną bohaterką będzie tytułowa Athena - uczennica znane z gry pt. King of Fighters. Gra zajmować będzie aż 3 płyty CD, na których znajdzie się wiele różnego rodzaju filmików. Japońska data premiery to 11 marzec bieżącego roku. [aju]

ROCKSTAR GAMES: RAILROAD TYCOON 2 NA PLEJAKA

Firma TAKE TWO podpisała pięcioletni kontrakt z nowo powstałą firmą Rockstar Games. Rockstar Games zajmie się konwersją wielkich hitów z PC na PlayStation. Na pierwszy ogień idą Railroad Tycoon 2 (hit na PC, stworzony przez twórcę gry Civilization) oraz KISS: Psycho Circus. Mnie szczególnie intryguje ten pierwszy tytuł, gdyż gra na PC wygląda wspaniale; ciekawe, jak to będzie wyglądać po konwersji. [aju]

SONY ZACZYNA DBAĆ O JAKOŚĆ

A to informacja, która powali na kolana niejednego z Was – otóż firma 989 Studios zaprzestała prac na kolejną częścią koszykówki pt. NBA SHOOTOUT '99 (po PAL-owskiemu – TOTAL NBA '99). Z tego co udało mi się dowiedzieć wynika, że nowy Total był tak biedny, iż Sony po prostu zabroniło wydania tej gry na PlayStation. Chłopcy z 989 Studios zabrali się od razu do prac nad kolejną częścią tej koszykówki, zmienili tylko liczbę na końcu tytułu – NBA SHOOTOUT 2000. Wbrew pozorom bardzo cieszy mnie ta informacja, gdyż może wreszcie przestaną się ukazywać totalne kichy, które wręcz bezczeszczą dobre imię naszej konsoli (a tych tytułów było ostatnio wiele). [aju]

LEON na desce

W nowych zjazdach snowboardowych firmy Capcom, o których wspominałem już kilkukrotnie, pt. TRICKY SLIDERS, jedną z ukrytych postaci będzie Leon Kennedy - główny bohater gry Resident Evil 2. Fajnie, nie? [aju]

Czy Prezydent też ma Plejaka?

Nie jest tajemnicą, że PlayStation w Polsce jest już bardzo popularne. Naturalnie, do tej elektronicznej rozrywki sięgają także powszechnie znane osoby, które w wywiadach często przyznają się do swojej miłości do gier. Na PSX zagrywa się znany polski piłkarz - Marek Saganowski - jeden z największych talentów młodego pokolenia. Jakiś czas temu ten świetny napastnik ŁKS-u uległ poważnemu wypadkowi motocyklowemu i do czasu powrotu na boisko ma on chyba więcej czasu, by pograć w ISS-a, FIFĘ czy też... Moto Racera. Na konsolce zagrywa się także Mistrz Europy Rajdów Samochodowych - Krzysztof Hołowczyc. Popularny "Hołek" na pewno ma w swej bibliotece firmowane nazwiskami swoich rywali gry: Colin McRae Rally i Tommi Makinen Rally. Czekamy na 'Krzycho Hołowczyc Rally'. Swojego zamiłowania do szarej konsolki, na wzór członków Wu Tang Clanu, nie ukrywa także najlepszy DJ polskiego HiP HoPu - D.J. 600V (dawniej V.O.L.T.) - podobno najbardziej pasjonują go platformówki. Maciej Zieliński od lat znany jest jako wielki pasjonat gier komputerowych. Lider koszykarskiego Mistrza Polski - Zeptera Śląsk Wrocław i Reprezentacji Polski - zagrywał się w gry od najmłodszych lat. Kilka lat temu oglądałem wywiad z popularnym "Zielonym", w którym chwalił się swoją Amigą 500. Niedawno widziałem w jakiejś gazecie jego zdjęcia przy PC. Chodzą jednak plotki, że ulubieniec wrocławskich dziewcząt ma w swoich zasobach także PlayStation. [ejs]

WSTRĘTNE GADY RAZ JESZCZE

Z dobrego źródła dowiedziałem się, że firmy Activision i Dreamworks rozpoczynają prace nad grą pt. JURASSIC PARK: WARPATH na PlayStation. Nie będzie to konwersja jednej z ostatnich produkcji na PC pt. Trespasser, a także nie będzie miała zbyt dużo wspólnego z chałowatą platformówką, jaka ukazała się dawno temu na PSX'a Jurassic Park: The Lost World. Jurassic Park: Warpath bazuje na motywach z filmu, ale na pewno to nie będzie prosta strzelanina czy platformówka, bo znajdą się w niej również elementy strategiczne. [aju]

ANNA W. POD PRYSZNICEM

Firma ADV wypuściła pełnometrażowy film pt. 'Anime of Tekken' w formacie DVD. Jest to specjalna nie okrojona wersja, w której możemy zobaczyć np. Annę pod prysznicem. Cena tego filmu wynosi 30 amerykańskich dolarów. W tym miejscu muszę znowu ponarzekać na nasz krajowy rynek, na którym DVD dopiero raczkuje, ceny sprzętu DVD są horrendalne, a ilość filmów można policzyć na palcach dwóch rąk i nóg. Będąc pół roku temu w Stanach, już wtedy wyraźnie było widać, że system VHS prawie wymarł śmiercią naturalną. Wchodząc do sklepu gołym okiem widać, że filmów DVD jest prawie tyle, co płyt muzycznych. Ale nie ma co marudzić, poczekamy z 5 - 10 lat i u nas będzie to samo (he hel. Tyle że przez ten czas powstaną zapewne kolejne, doskonalsze systemy przedstawiania i przechowywania obrazu i dźwięku. [aju]

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Firma 3DO zapowiedziała, że wyda na PlayStation serię gier RPG znaną z PC pt. Might and Magic. Pierwszym tytułem, jaki pojawi się na PSX'a, będzie CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC. Gra na PC zdobyła wiele laurów, jak np. pięć razy była roleplayowa grą roku. Więcej informacji wkrótce. [aju]

Piła

10 najlepiej sprzedających się gier w Japonii na wszystkie konsole.

LUTY '99

1. Bass Landing - ASCII (PlayStation)
2. Sega Rally 2 - Sega (Dreamcast)
3. Nintendo All Star! Smash Brothers - Nintendo (Nintendo 64)
4. Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland - Enix (Game Boy)
5. Yu-Gi-Oh! Duel Monsters - Konami (Game Boy)
6. Super Hero Sakusen - Banpresto (PlayStation)
7. Space Battleship Yamato - Bandai (PlayStation)
8. Armored Core: Master Of Arena - From Software (PlayStation)
9. Tales Of Phantasia - Namco (PlayStation)
10. Pokemon Card - Nintendo (GameBoy)

Sporo przetasowań w dziesiątce najlepiej sprzedających się gier w Japonii. W sumie pięć pozycji na PlayStation, trzy na GameBoya i po jednej na N64 i DC. Gra z pierwszego miejsca - BASS LANDING - to bardzo ładny symulator łowienia ryb w trójwymiarowym środowisku. Na drugim miejscu długo oczekiwana konwersja z automatów, czyli Sega Rally 2 na Dreamcasta. Mimo tego, że gra jest troszkę niedopracowana , to sprzedaje się znakomicie. Graficznie - arcade perfect, szkoda tylko, że gra nie jest płynna i animacja troszkę się haczy, co widać szczególnie na zakrętach. Dalsze pozycje - bez większych rewelacji. Zobaczymy za miesiąc, jak kształtują się wyniki sprzedaży gry FINAL FANTASY VIII, która ukazała się właśnie w Japonii. [nor]

Turniej STARGARD OPEN

Dnia 4.02.1999 w Stargardzie Szczecińskim z inicjatywy sklepu „9 Fingers - Świat konsol" w sali kina „Ina" została zorganizowana impreza dla miłośników gier komputerowych - trzy turnieje w gry na PlayStation: TEKKEN 3, GRAN TURISMO oraz ISS PRO '98. Do organizacji tych przyczyniło się tez Stargardzkie Centrum Kultury, które było także sponsorem części nagród. Nasza Redakcja zaznaczyła swoją obecność, obejmując nad imprezą patronat prasowy, fundując prenumeraty dla zwycięzców i podejmując się zadania ustalenia systemów rozgrywek oraz prowadzenia turniejów. Tak więc sześciu zgłRed.łów - Norby, HIV, Ejsi, Mutti, Myszaq oraz Kali - w jednej chwili znalazło się na Pomorzu.

TEKKEN 3 [kal]
Na turnieju stawiło się m.in. sześciu Graczy z przeglądu najlepszych polskich zawodników TEKKEN 3 (PSX EXTREME nr 18). System rozgrywek - wygrany zostaje przy padzie. Z 6 grup wyszło 12 osób, tworząc następnie ligę - czyli walki każdy z każdym. Do finału przeszli Mecenas i Remik Kumor = Jin vs Jin. Na podium stanęli:
1. Mecenas (Adrian Derega)
2. Remik Kumor
3. Paweł Kardas (Yoshi aka Długi)
Mistrz dostał PlayStation - kolejną do kolekcji. Sam turniej udał się - szczególnie walki w lidze przyniosły wiele emocji.

GRAN TURISMO [hiv]
Zasady - eliminacje odbyły się w trybie Quick Arcade/Single Race - każdy musiał przejechać trasę High Speed Ring jednym ze standardowo dostępnych samochodów. Do wzięcia udziału w konkursie wyraziło chęć 37 osób, spośród których wyłoniono 8 najlepszych kierowców. Następnie walczono parami na losowo wybieranych trasach (także Quick Arcade/Single Race). W finale spotkali się dwaj wyjadacze: Marcin Polczewski i Pęczkowski Maciej. Walczyli na trasie Clubman Stage Route 5 - zwycięzcą okazał się Marcin Polczewski, który w nagrodę otrzymał importowaną wersję gry RIDGE RACER TYPE 4 z kontrolerem Jogcon.
1. Marcin Polczewski
2. Przemysław Pęczkowski
3. Maciej Rodak

ISS PRO '98 [nor]
Był to pierwszy turniej tej gry w wersji na PlayStation. Stworzono pewien regulamin, który powinien być rozwijany wraz z rozgrywaniem kolejnych turniejów. EjSi pokazał całkiem niezłą klasę i dotarł aż do samego finału. W końcówce zjadły go nerwy i zajął w sumie trzecie miejsce. Drugi był Maciek Rodak ze Wschowy, a cały turniej wygrał Łukasz Podyma z Ostrowa Wlkp, który otrzymał tytuł pierwszego mistrza Polski w ISS PRO'98 i specjalny pakiet (między innymi Dual Shock i torba na konsolę).

Generalnie turniej był bardzo dobrze zorganizowany, a jedynym mankamentem było godzinne opóźnienie startu całej imprezy. Ale całość i tak zakończyła się w przewidywanym czasie. Wszyscy dobrze się bawili i panowała wspaniała atmosfera.

GTA w stylu retro

Na niedawnych targach odbywających się w Cannes (Francja) firma Take Two zapowiedziała, że zamierza wydać kolejne scenariusze do gry Grand Theft Auto. Nie, to nie pomyłka, tu nie chodzi o peceta. Dodatki będą sprzedawane na osobnej płycie, ale żeby je uruchomić trzeba będzie posiadać pełną wersję tej gry. Na płycie, która ukaże się w kwietniu (Europa) znajdą się: motywy z lat 60. – począwszy od samochodów, a na muzyce kończąc, oraz sceneria miasta Londyn, w którym będziemy wykonywać nasze zadania. Sugerowana cena sprzedaży to 20 funtów (około 120 zł). Przy okazji przypomnę, że data premiery naturalnej kontynuacji gry, czyli Grand Theft Auto 2, przypada na 22 października. [aju]

Przygody JO JO

Jednym z najnowszych produktów na automaty firmy Capcom jest gra pt. JO JO'S BIZARRE ADVENTURE - dwuwymiarowa bijatyka oparta na mangowym komiksie pod tym samym tytułem. Jednak już tegorocznego lata tytuł ten trafi w objęcia PlayStation. Autorzy obiecują rewelacyjną grafikę, niczym nie odbiegającą od oryginału. Po tym, jak zobaczyłem najnowszego Street Fightera myślę, że można spokojnie uwierzyć w ich słowa. Sporym utrudnieniem na pewno będzie to, że podczas gry cały czas przebywa czterech wojowników na ekranie. Może to co niektórych zdziwić... jak to? PSX ciągnie trójwymiarowego Tekkena 3, a nie potrafi poradzić sobie z kilkoma dwuwymiarowymi chłopkami? W rzeczy samej – PSX nie posiada żadnych układów liczących obiekty dwuwymiarowe, wszystkie jakie są w konsoli ukierunkowane są na grafikę 3D. I jeśli gra jest 2D, to najpierw trzeba ją opisać jako 3D, a później obciążyć procesor dodatkowymi obliczaniami, zamieniającymi grafikę 3D na 2D. Trochę to trudne do pojęcia (ja też tego przez dłuższy czas nie mogłem zrozumieć), ale tak jest i trzeba się z tym pogodzić. [aju]

Popularna, przynajmniej w USA, kreskówka pt. 'The Adventures of Batman and Robin' doczeka się swojego odpowiednika w postaci gry na PlayStation. Dzięki firmie Ubi Soft, która zakupiła prawa do wydania gry, „już w 2000 roku" będziemy mogli przemierzać świat Batmana i Robina (Hooda?!?). Na więcej informacji przyjdzie jeszcze czas. [aju]

FH. NEED FOR PSX
CZĘSTOCHOWA
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER KOMPUTEROWYCH (OK. 300 TYTUŁÓW NA PSX)
-KONSOLE: NOWE I UŻYWANE
-AKCESORIA PO BARDZO ATRAKCYJNYCH CENACH
-PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU (NA ZASADZIE WYMIANY)
-MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY NA MIEJSCU
-WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ I WYMIANA GIER
POWYŻSZY SPIS JEST TYLKO NIEWIELKĄ CZĘŚCIĄ NASZEJ OFERTY.
Nasz telefon:
(0-60) 23-85-228
pracujemy we wszystkich dniach tygodnia w godz. 10-20
AL. NMP 35 I w podwórzu I; 42-200 CZĘSTOCHOWA
SKLEP CZYNNY:
PON-PT W GODZ 11-17; SOBOTA 10-14
KUPON RABATOWY 10 % robocizny przy zakupie powyżej 120 zł

SZCZĘŚCIARZE

SONY rozdało pierwsze wersje developerskie konsoli PlayStation 2. Pierwszymi szczęściarzami były firmy Namco, Squaresoft, Capcom, Konami, Enix i Hudson. Jednocześnie Sony zapewniło tym firmom pomoc techniczną oraz pełną dokumentację tej konsoli. Podobno wyżej wymienione firmy od razu zabrały się do dzieła, rozpoczynając prace nad nowymi grami, które ukazały by się równo z premierą nowej konsoli Sony. A co z nami, zwykłymi śmiertelnikami? Wszystko wskazuje na to, że po raz pierwszy oficjalne dane pojawią się na konferencji prasowej, która została przesunięta na 8 marca tego roku. Już niedługo odbędą się również japońskie targi gier Tokyo Game Show, których czarnym koniem ma być właśnie PlayStation 2. [aju]

UNREAL is real...

Trwają „blaszaków" gier FPP (strzelanin dosłownie podobnych) trwa. Już niedługo ukaże się QUAKE 2 (więcej o nim przeczytacie kilka stron dalej), a tymczasem firma GT INTERACTIVE oficjalnie ogłosiła, że rozpoczęły się już prace nad konwersją gry pt. UNREAL. Początkowo miała się on ukazać tylko na N64, ale z uwagi na niewielką ilość konsol oraz brak pomocy technicznej fachowców z Japonii, konwersja na tę konsolę umarła. Przypomniano sobie zatem o PlayStation, której wcześniej nie brano pod uwagę z racji ograniczeń, jakie posiada, szczególnie pamięciowych. UNREAL ukaże się pod koniec 1999 roku, nic więcej nie wiadomo.[aju]

(ciąg dalszy z poprzedniego numeru)

PIGUŁA

- Coraz więcej firm znanych z Amigi zaczyna tworzyć gry na PlayStation. Ostatnio dowiedziałem się, że Bitmap Brothers (Chaos Engine, Speedball) również wyraziło chęć do zaistnienia na PSX'owym rynku. Ich pierwszą produkcją będzie SPEEDBALL 2100, czyli kontynuacja „piłki nożnej przyszłości". [aju]
- Japońska premiera drugiej części dobrej gry RPG, jaką była Saga Frontier, została ustalona na 1 kwietnia. Pogłoski mówią, że w pudełku znajdzie się również druga płyta - z demami najnowszych gier firmy Squaresoft – Racing Lagoon oraz Seiken Densetsu 4. [aju]
- Na targach w Cannes firma Ubi Soft ogłosiła, że na początku przyszłego roku pojawi się trzynastoodcinkowa kreskówka z Raymanem w roli głównej. Bajka najpierw ukaże się w USA, ale nie jest wykluczone, że i europejskie stacje wykupią prawa do jej emisji (Cartoon Network?). [aju]
- Mało znana japońska firma Banpresto zapowiedziała wydanie kolekcji gier pt. Super Robot Wars Complete Box. Znajdą się na niej konwersje trzech klasycznych strzelanin z ośmio- i szesnastobitowych konsol. Będą to: Super Robot Wars 2 (8 bit), Super Robot Wars 3 (16 bit) i Super Robot Wars EX (16 bit). [aju]
- Polygram (ale nie Polska) wypuści na PlayStation VIRUS THE BATTLE FIELD. Będzie to gra karciana, oparta na mangowym filmie o tytule 'Virus', dzięki czemu znajdą się w niej liczne wstawki filmowe. Virus The... ukaże się 1 kwietnia. [aju]
- Z przecieków SONY wynika, że firma ta pracuje nad nową, w pełni trójwymiarową platformówką pt. APE ESCAPE. Gracz przejmuje kontrolę nad dwoma chłopcami, którzy muszą uratować świat. Niestety, na razie brakuje większej ilości informacji, jak data premiery czy screeny, ale wiadomo, że Ape Escape będzie obsługiwać PocketStation. [aju]

trzecie urodziny lary croft

14 lutego bieżącego roku (czyli w "Walentynki") jedna z najbardziej znanych kobiet na świecie – Lara Croft - obchodziła swoje trzecie urodziny. Tyle właśnie czasu upłynęło od momentu, kiedy urodziła się ona w głowach programistów z firmy Core Design. Wszystkiego najlepszego, Laro... [aju]

Sony ostatnio specjalizuje się w rejestrowaniu stron internetowych, na których nic nie ma. Najpierw firma zarejestrowała strony o PlayStation 2 (www.playstation2.com i www.playstation2000.com, na których nic nie znajdziemy, a niedawno dowiedziałem się, że powstała kolejna „pusta" strona o adresie www.Wheel-Nuts.com. Docelowo mają znaleźć się na niej informacje o najnowszych, cukierkowatych wyścigach pt. Wheel-Nuts. Kto wie, może kiedyś coś się na nich znajdzie. Jak na razie bez efektu czekam na zapełnienie stron o PlayStation 2... [aju]

FUGURKI CRASHA PO RAZ DRUGI

W USA już niedługo (w wakacje) pojawi się druga część kolekcji figurek związanych z grą Crash Bandicoot 3. Dla ciekawskich zamieszczam kilka screenów... i cały czas czekam na to, aż ktoś w końcu sprowadzi podobne cacka do Polski. [aju]

THE LONG EDEN już w kwietniu

Atlus pracuje nad nową grą typu RPG na PlayStation pt. THE LONG EDEN. Gracz wciela się w postać młodego chłopca o imieniu Lody, którego głównym celem jest odnalezienie kluczy do Raju. Japońska data premiery została ustalona na 22 kwietnia. [aju]

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR
PlayStation
Kraków
Dom Handlowy JUBILAT, 3 piętro
Al. Krasińskiego 1/3 tel/fax (012) 422-30-33 w. 346
Sprzedaż konsol Sony PlayStation,
oferujemy bezpłatny transport, oraz atrakcyjne ceny.
- Mamy wszystko do Twojego PlayStation.
- Rozwiążemy każdy problem.
- Najniższe ceny w mieście.
- Sprzedaż wysyłkowa konsol, akcesrii, gier na PSX - wysyłka gratis - dzwoń

SUPER OFERTA
Konsola z Dual Shockiem - nowa cena 599 zł (model 7502C).
Przy zakupie wysyłkowym karta pamięci 15 bloków, o wartości 49zł GRATIS!!! Przesyłka GRATIS!!!
tel. 0501 420 450
tel. 0501 420 440

AKTUALNA LISTA ZAPOWIEDZI NA 1999 ROK (dotyczy USA)

kolejność według dat premier

MARZEC		
Clock Tower 2: The Struggle Within	ASCII	03/00/99
Jeff Gordon Racing	ASC Games	03/00/99
Messiah	Interplay/Shiny	03/00/99
NHL Blades of Steel '99	Konami	03/00/99
Shogun Assassins	Konami	03/00/99
StarCon	Accolade	03/00/99
Warzone 2100	Eidos	03/00/99
Rat Attack!	Mindscape	03/01/99
Bass Landing	ASCII	03/02/99
Dead Unity	THQ	03/02/99
Hello Kitty's Cube Frenzy	New Kid Co	03/04/99
Global Domination	Psygnosis	03/11/99
Army Men 3D	3DO	03/16/99
Bust-A-Move 3	Acclaim	03/16/99
Centipede	Hasbro Int.	03/16/99
Gex 3: Deep Cover Gecko	Eidos	03/16/99
Big Air Snowboarding	Accolade	03/17/99
NBA In the Zone '99	Konami	03/17/99
Pro 18: World Tour Golf	Psygnosis	03/17/99
T'ai Fu: Wrath of the Tiger	Activision	03/17/99
Torampetto	BlueBox	03/17/99
Black Bass with Blue Marlin	Hot B USA	03/24/99
Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	03/24/99
Triple Play 2000	EA Sports	03/27/99
VR Baseball 3	Interplay	03/29/99
Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos	03/30/99
MLB 2000	SCE	03/31/99
Rampage: Universal Tour	Midway	03/31/99
Shadow Madness	Crave	03/31/99
PIERWSZY KWARTAŁ '99		
Beavis and Butthead Do Hollywood	GT Interactive	
C3: Car Construction Championship	Eutechnyx	
Croc II	Fox Interactive	
Deer Hunter	Microware	
Gallop Racer	Tecmo	
G-Shock	Konami	
High Heat Baseball 2000	3DO	
Indiana Jones & Infernal Machine	LucasArts	
Manhattan Project	Midway	
KWIECIEŃ		
All-Star Tennis '99	Ubi Soft	04/00/99
Attack of the Sauvermen	Psygnosis	04/00/99
F-1 Racing Sim	Ubi Soft	
Kawasaki Motocross	Activision	04/00/99
Legend of Legaia	SCE	04/00/99
Lunar: Silver Star Story	Working Designs	04/00/99
Omikron: The Nomad Soul	Eidos	04/00/99
Shao Lin	THQ	04/00/99
Vermin	Eidos	04/00/99
Street Fighter Alpha 3	Capcom	04/07/99
Xena: Warrior Princess	989 Studios	04/07/99
3Xtreme	SCE	04/21/99
MAJ		
Silhouette Mirage	Working Designs	05/00/99
WWF: Attitude	AcclaimSports	05/16/99
RC Stunt Copter	Midway	05/19/99
Gauntlet Legends	Midway	05/26/99
CZERWIEC		
Earthworm Jim 3-D	Take 2	06/00/99
Jackie Chan's Stuntmaster	Midway	06/00/99
Quake II	Activision	06/00/99
Soul of the Samurai	Konami	06/00/99
Suikoden II	Konami	06/00/99
Superman: The Animated Series	Titus	06/16/99
DRUGI KWARTAŁ '99		
Carmageddon II	Interplay	
Darkstone	Take 2	
Jeremy McGrath Supercross '99	AcclaimSports	
LEGO Racers	LEGO Media	
Looney Tunes: Lost in Time	Infogrames	
Monster Rancher 2	Tecmo	
Saboteur	Eidos	
Spec Ops	Take 2	
Shadowman	Acclaim	
Slave Zero	Accolade	
Söldnerschild	Koei	
South Park	Acclaim	
Star Trek: Klingon Academy	Interplay	
Thousand Arms	Atlus	
Witchblade	Eidos	
LIPIEC		
Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	07/00/99
WRZESIEŃ		
Vandal Hearts 2	Konami	09/00/99
TRZECI KWARTAŁ '99		
Bloodshot	Acclaim	
Metal of Honor	Dreamworks	
Reel Fishing 2	Natsume	
X-Men	Activision	
PAŹDZIERNIK		
Grand Theft Auto 2	Take 2	10/22/99
LISTOPAD		
The Diabolical Adventures of Tobu	989 Studios	11/00/99
CZWARTY KWARTAŁ '99		
40 Winks	GT Interactive	
Blues Brothers 2000	Titus	
Danger Girl	THQ	
Dragon Valor	Namco	
Final Fantasy VIII	Square EA	
Lufia III: Ruins Chasers	Natsume	
Paperboy 3D	Midway	
Rollerball	MGM Interactive	
Space Invaders	Activision	
Spider-Man 3D	Activision	
W '999 roku zobaczymy jeszcze kilkanaście innych gier, dla których nie ustalono jeszcze dat premier		
Ace Combat 3: Electrosphere	Namco	
Buffy the Vampire Slayer	Fox Interactive	
Command & Conquer Commando	Westwood Studios	
Fighting Force II	Eidos	
Okuden	989 Studios	
Rainbow Six	Red Storm	
Resident Evil 3	Capcom	
Ridge Racer Type 4	Namco	
R.I.O.T.	Interplay	
Rock 'N' Roll Racing 2	Interplay	
Star Ixiom	Namco	
Tanktics	Interplay	
The X-Files	Fox Interactive	
Tomorrow Never Dies	MGM Interactive	
WCW Wrestling	EA Sports	
Whiplash 2	Interplay	

UWAGA:
- jeśli przy akcie tytułu dzień premiery podany jest jako „00" oznacza to, że gra ukaże się w danym miesiącu, ale nie ma jeszcze dokładnie określonego dnia premiery
- wyższe daty podane są w zapisie amerykańskim – miesiąc/dzień/rok

dla tych, którzy jeszcze nie wiedzą jak rok dzieli się na kwartały, to:
pierwszy kwartał - styczeń, luty, marzec; drugi kwartał - kwiecień, maj, czerwiec; trzeci kwartał - lipiec, sierpień, wrzesień; czwarty kwartał - październik, listopad, grudzień

CANNES '99

Oto lista nagrodzonych produktów z targów gier odbywających się w Cannes (Francja): [aju]
Gra akcji – Wargasm (PC)
Przygodówka – Zelda 64 (N64)
Strategia – Populous 3 (PC)
Symulacja – Gran Turismo (PSX)
Największe wrażenie – Zelda 64 (N64)
Gra Multiplayer – Starcraft (PC)
Wybór publiczności – Gran Turismo (PSX)

Japońskie hity nie tylko dla elity

Amerykański oddział firmy ASCII – AGETEC wypuści w USA kilka największych japońskich hitów. I tak na liście wydawniczej znalazły się: [aju]
Clock Night 2: The Struggle Within - marzec
Echo Night - kwiecień
Shadow Tower - maj
Fighter Maker - czerwiec
Rising Zan – sierpień

ASCII

PIGUŁA

- ACCLAIM pracuje nad wrestlingiem WWF ALTITUDE - następcą WWF WARZONE. Zapowiadane jest 41 postaci, wśród nich takie znakomitości jak: Steve Austin, Jeff Jerret, Bradshaw, Undertaker, Triple H, Shamrock, X-Pac, Road Dog, BA Billy Gunn, Goldust, Val Venus, Kane, Mankind, Mosh, Thrasher, Droz, Steve Blackman, Owen Hart, D-Lo Brown, The Rock i kilku innych, których jak na razie producent celowo nie podał. Oczywiście każda postać posiada swoją własną „mordę" oraz paletę ciosów. Rozbudowano również tryb kreowania wrestlerów oraz poszerzono możliwość używania broni podczas walki. Gra pokaże się w maju. [sci]

- THOUSAND ARMS to RPG, który wypuściła kilka tygodni temu (w Japonii) firma ATLUS. Gra bazuje na dwuwymiarowych postaciach i trójwymiarowym otoczeniu. Co się tyczy fabuły - jest ona tak zagmatwana, że nie ma sensu jej przedstawiać. Podobno była to jedna z najgłośniejszych pozycji do czasu ukazania się FF8. [sci]

- Po wypuszczeniu trzeciej części POPULOUS na PC, programiści firmy BULLFROG wzięli się za konwersję gry na Playstację, w której z różnych powodów zostaną zmienione efekty czarów oraz nieco przemodelowany interfejs. [sci]

- W Japonii pokazał się SMASH COURT TENNIS 2, którego recenzję przedstawimy w przyszłym numerze. Krótko: jest to tenis arcade'owy z dużą dawką humoru, w którym pogrywać można między innymi Heihachim, Yoshimitsu, dziewczyną z RIDGE RACER czy choćby Pac-Manem. [sci]

JAPOŃSKI POKAZ MODY...

Dopiero co w Japonii ukazała się gra pt. Final Fantasy 8, a już pojawiły się przeróżne gadżety związane z nią (tupełnie jak przy okazji premier najlepszych filmów). Zobaczmy więc, co proponują nam japońscy projektanci mody na sezon 1999 (ceny orientacyjne).

Spójrzcie na ten piękny łańcuszek z logiem gry FF8. Wykonany ze srebra zwabi niejedną kobietę w Wasze ramiona. Jako reklamę podajmy, że taki sam łańcuszek nosi główny bohater gry – Squall Leonhart. Czy trzeba coś więcej dodawać?
Cena – 525 zł.

Nieodłącznym przyjacielem Gracza-palacza jest zapalniczka. Jeśli znudziła Ci się Twoja tandetna maszyna dająca ogień, polecamy Ci zakup zapalniczki Zippo z logiem FF8. Zawsze sprawna i nigdy nie gaśnie. Śnieg, woda, piasek są dla niej nie groźne.
Cena – 455 zł

Kto gra w karty, ten ma łeb obdarty... ale jeśli będziesz trzymać je w specjalnym metalowym pudełku z logiem FF8, wygrasz każdą grę, a czasem i duże pieniądze (np. w pokera). Udany prezent dla każdego karcianego szulera.
Cena – 70 zł

Czy ktoś kiedyś powiedział Ci, że źle wyglądasz? Już nigdy nie usłyszysz takich słów skierowanych pod Twoim adresem. Załóż piękny biały lub żółty T-Shirt z logiem Twojej ulubionej gry, a wszyscy wokół Ci pozazdroszczą.
Cena – 88 zł

Żenisz się? Wychodzisz za mąż? Potrzebujesz czegoś na dzień zakochanych? Nic tak nie uraduje Twojej „drugiej połowy", jak srebrna obrączka z logiem FF8. A może bardziej pokochasz tę obrączkę, niż „Twoją wymarzoną"?
Cena – 245 zł

Spójrzcie na ten piękny zegarek firmy Seiko. Specjalnie zaprojektowany dla fanów gry Final Fantasy 8, o czym świadczy logo tej gry umieszczone na pasku. Idealny prezent urodzinowy dla każdego, kto lubi grę FF8 lub po prostu kolekcjonuje zegarki.
Cena – 650 zł

I na koniec najciekawsza propozycja z kolekcji. Oryginalna kurtka jaką nosi Squall Leonhart. Idealna na każdy zimniejszy dzień roku i nie tylko. Tu nie ma co nawijać – musisz ją kupić.
Cena – 1487 zł

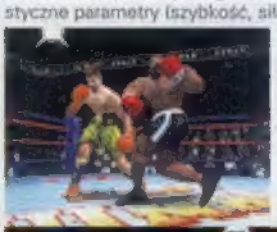
Facet, leć do swojego lokalnego dealera lub kupuj bilet do Japonii. Posiadając wyżej wymienione rzeczy staniesz się obiektem westchnień kilkuset tysięcy Graczy w całej Polsce. Wyżej wymienione produkty poleca Aju.

PocketStation dotarło do Europy

Na targach w Cannes (Francja) można było podziwiać kilka urządzonek o nazwie PocketStation. O ile wiem, była to pierwsza europejska prezentacja nowego dzieła Sony. Jednak na razie nie ma co spodziewać się europejskich gier współpracujących z PocketStation. Rozmowy z firmami produkującymi gry są już na ukończeniu, ale żadna z nich nie zapowiedziała jeszcze jakiejkolwiek gry kompatybilnej z tym urządzeniem. A jaka gra była pokazywana na targach? Podobno Nightmare Creatures 2, co mnie trochę dziwi, bo wcześniej nie słyszałem, że ma wyjść kontynuacja tej znakomitej „chodzonej", horrorowatej bijatyki. A kiedy PocketStation będzie oficjalnie w sprzedaży w Europie? – niestety nie wiem. [aju]

ARE YOU READY TO RUMBLE?

Pierwszym boksem z prawdziwego zdarzenia na PlayStation był Knockout Kings firmy Electronic Arts. Teraz do walki staje druga firma, z dużymi „walecznymi" tradycjami, a mianowicie Midway. Ich produkt nosi nazwę READY 2 RUMBLE i zapowiada się całkiem ciekawie. Do wyboru będziemy mieli około 20 bokserów, a każdy posiadać będzie inną technikę walki i, co ciekawsze, inną fryzurę (!). Każdego zawodnika będziemy mogli nakłonić do ostrego treningu, dzięki czemu podniosą się jego charakterystyczne parametry (szybkość, siła itp.). Dużym plusem może się również okazać komentator występujący w grze, którym będzie nie kto inny, jak Michael Buffer. Nazwisko może nie jest znane każdemu, ale kto ogląda zawodowe walki bokserskie, ten powinien go znać przynajmniej z widzenia – to ten facet, co przed meczem zapowiada kto będzie walczyć, a później drze japę mniej więcej tak: „Lllllets get ready to rumbleee!!!". Jesteście więc gotowi do WAAAALKI??!?? Aha, tak się rozgrzałem, że byłbym zapomniał - nie ma jeszcze dokładnie sprecyzowanej daty premiery, ale Midway chce, aby gra ukazała się przed końcem tego stulecia. [aju]



CZY MADONNA ZAGRA W PARASITE EVE - THE MOVIE

Filmów powstających na podstawie gier zapowiedzianych jest już wiele. Jakby tego jeszcze było mało, co kilka tygodni pojawiają się jeszcze nowsze zapowiedzi. Ostatnią „bombą" okazała się informacja, że MADONNA wykupiła prawa do filmu, który powstanie na podstawie gry Parasite Eve. Jako ciekawostkę podam, że gra Parasite Eve powstała na podstawie starego japońskiego filmu pod tym samym tytułem. A kolejnym hitem niech będzie fakt, że ów japoński film powstał na podstawie japońskiej książki. Więcej ciekawostek brak... Podsumujmy więc: książka – film – gra - film... toż to czysta paranoja. Jak się jeszcze kiedyś dowiem, że na podstawie amerykańskiego filmu powstanie znowu gra, to już we wszystko uwierzę. [aju]

24 GODZINY Z LE MANS

Już niedługo pojawi się symulacja 24-godzinnych wyścigów samochodów sportowych pt. Le Mans. Infogrames ostro pracuje nad tym tytułem, szlifując go w każdym calu. Z dokładniejszych informacji wiem tyle, że w grze będzie ponad 5 różnych tras... i tylko tyle wiem (he he). Nie pozostaje mi nic innego, jak zaprosić Was do obejrzenia kilku screenów, jakie udało mi się zdobyć. [aju]

PIGUŁA

- Japoński gigant software'owy – Namco - dopiero teraz podał wyniki sprzedaży gry Tekken 3. Otóż od momentu premiery (marzec 1998) rozeszło się ponad 4 mln egzemplarzy tej gry. Przy okazji podano ilość sprzedaży poprzedniej części – około 5 milionów sztuk. W sumie, cała seria sprzedała się w ilości przekraczającej 10 milionów sztuk. Firma Namco jest bardzo zadowolona z tych wyników, gdyż większość tytułów nie przekracza nawet 500 tys. sprzedanych egzemplarzy. A pomyśleć, że by się sprzedało, gdyby nie było piractwa... [aju]

- ASCII wypuściło w Japonii nową przygodówkę pt. „UFO". Gra zaczyna się w momencie, gdy niezidentyfikowany obiekt latający (UFO) z 50 pasażerami na pokładzie rozbił się na Ziemi. Po wypadku pasażerowie dziwnego statku wmieszali się w populację ludzką i znikli. Gracz wciela się w postać jednego z „obcych", a jego zadaniem jest odnalezienie wszystkich uczestników wypadku. [aju]

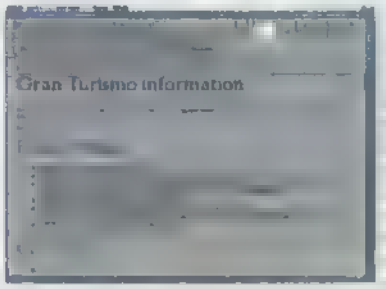
- Mało znana firma FAB zapowiedziała wydanie gry związanej ze sportami zimowymi. Tytuł jest dość oryginalny, bo brzmi „R". Zawodnicy zostali wykonani w technologii Motion Capture. Data japońskiej premiery to 1 kwiecień. [aju]

- Zrecenzjowany przez nas C3 RACING okazał się ostatecznie w wersji PAL pod nazwą **MAX POWER RACING** (?). [ilc]

Piła

PLAYSTATION W INTERNECIE

przegląd stron WWW (2) i kilka dobrych rad



fana MGS

Norby

WWW.CAPCOM.COM

WWW.GAMING-AGE.COM

Kurde felek nie dosyc ze FF8 ograniczył ilosc stron 'Kalejdoskopu' do dwoch, to na dodatek Loki wpakował mi tu trzy reklamy (zapomniał umieścić ich w 'Co Nowego') Sorki, ale w zwiazku z tym nie zmieszcza sie wszystkie informacje Zeby nie marnowac miejsca bedzie krotko i na temat

KALEJDOSKOP

RYBKA ALBO AFWANI

G

FISHERMAN'S BAIT

WCIEL SIĘ W DUCHA

ANOTHER MIND

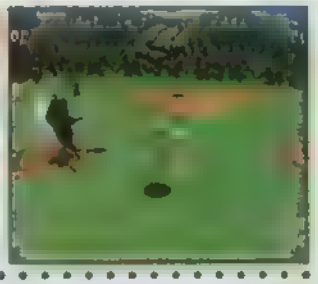
Manhattan Playstation Center
WYMIANA GIER
TAKŻE WYSYŁKA
NAPRAWY I REGULACJE KONSOL
Tel. 0601 500 108
NOWOŚĆ
Nie zwlekaj - przyjedź lub zadzwoń !
Starsze gierki w super cenach !!
Tel. 0601 500 108

CZĘSTOCHOWA
SWIAT GIER TV
SONY PLAYSTATION (PONAD 250 TYTUŁÓW)
NINTENDO 64 (WSZYSTKIE TYTUŁY)
GAME BOY
SEGA SATURN
PROWADZIMY SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANĘ
NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE !!!
PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU
MOŻLIWOŚĆ ZAMIANY KONSOLI
SYSTEM s.c.
AL. NMP 28 (w bramie) 42-200 CZĘSTOCHOWA
tel. (060) 143-82-91 ; (060) 140-41-82

WYCZUJ RYTM

DUST-A-MOVE 2: DANCE TENGOKU MIX to, jak już pisaliśmy, następca europejskiego BUST A GROOVE. Jak na razie potwierdzono dołożenie dwóch nowych postaci: Comet i Bio (ojciec Gas-O). Jednocześnie pozostawiono następujących tancerzy: Heat, Strike, Kelly, Shorty and Hiro, co jak na razie daje w sumie siedmiu bohaterów (mało). Znacznie poprawiono wygląd plansz dodając sporo ruchomych obiektów oraz elementy interaktywne (zmieniają się w zależności od naszych wyników). Dodano dwa style tańca - pierwszy dla „skejtów", zaś drugi - tradycyjny japoński (?!). W odróżnieniu od pierwszej części gry, tancerze posiadają teraz określone cechy specjalnych oraz możliwość zdobywania różnych bonusów czasowych. Enix zapowiedział amerykańską wersję na czerwiec. [ści]

BUGS NA PSX PO RAZ DRUGI!

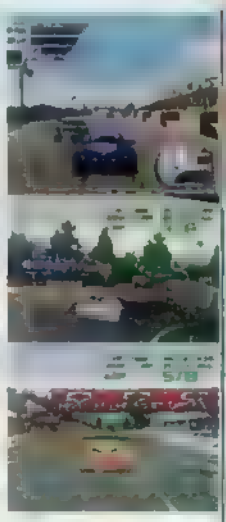


INFOGRAMES zapowiada na kwiecień grę przygodowo-platformową z królikiem Bugsem w roli głównej **LOONEY TUNES: LOST IN TIME** oparty będzie na engine'ie JERSEY DEVIL (upss!), a główny bohater podróżował będzie w maszynie czasu - przez pięć okresów historycznych. Nic więcej nie wiadomo. Na otarcie łez, popatrzcie na screeny. [ści]

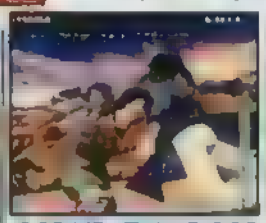
TITUS WCHODZI NA PLAYSTACJE

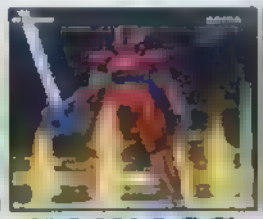
PIERWSZĄ GRĄ, KTÓRĄ FIRMA TITUS zadebiutuje na PSX, będzie trójwymiarowa bijatyka EVIL ZONE z 10 postaciami różnych [illegible] pięcioma trybami gry (m.in. Story Mode, Survival Mode, [illegible]). Niestety nie posiadamy zbyt wiele informacji, na ich temat, za to przedstawimy garść screenów. Termin wydania - maj. [ści]

GT Z VIRGIN???



W chwili gdy to czytacie, VIRGIN powinien wypuścić na rynek wyścigi pt. **SPORTS CAR GT**. Główną zaletą gry są licencje na 45 samochodów (m.in. Saleen Mustang, BMW M3, Panoz GTR, McLaren F1) oraz wiernie odwzorowane trasy (IMSA [illegible], Las Vegas Motor Speedway, Sebring International Raceway, Mosport Park w Kanadzie, Laguna Seca). Producenci również poczynili podniesienia bardzo wysoki poziom realizmu oraz sporą inteligencję pojazdów NPC, różne warunki pogodowe, a także bardzo rozbudowany tryb kariery, ze zdobywaniem nowych modyfikowanych wozów). Dostępny będzie również tryb dla dwóch Graczy na podzielonym ekranie. Choć aż na zamieszczonych obok screenach SC GT wygląda przeciętnie, płynność animacji jest bez zarzutu. W przyszłym numerze zaprezentujemy pełną recenzję. [ści]





KURCZAKI ZAMIAST 'MARIANA'

CZYLI CHOCOBO'S RACING

Na PlayStation wciąż nie ma dobrego wyścigu a'la Nintendowski Mario Kart. Sytuację może się zmienić dzięki SQUARESOFT, która jak już kiedyś pisałem, wprowadzi swoje kurczaki. Chocobo do minat prowadzi wielu [illegible] na trasie jeżdżą [illegible] espodzianek, dopadają wszystkich, którzy są [illegible] rywale nie przebierają w środkach, żeby tylko być pierwszym na mecie. Grafika prezentuje się całkiem okazale, [illegible] którym może przeszkadzać zbyt ostra [illegible] całkowitość. [ści]

F1 Z N64

MONACO GRAND PRIX to konwersja dosyć świeżych wyścigów F1 z N64. Producentem gry jest UBI SOFT, a screeny które prezentujemy pochodzą z wersji w 50%, więc nie należy po nich oczekiwać zbyt wiele. Według zapowiedzi ma dzie zabawa ma łączyć rasowy symulator z elementami arcade owymi, umożliwiać grę na Splicie i po LINKu dla czterech Graczy, charakteryzować się nienaganną płynnością animacji (bez szarpania przy dużym zamieszaniu) oraz w pełni wykorzystywać Dual Shocka. Przyznam się, że miałem okazję zagrać chwilę na nintendowskiej wersji gry i, przebojem to ona nie jest. PSX'owa wersja pokaże się w okolicach czerwca. [ści]

NOWY GOLF

W USA pojawi się golf firmowany przez firmę PSYGNOSIS, pt. PRO18 WORLD TOUR GOLF. Nie ma sensu wymieniać poszczególnych atrybutów gry, bo nic szczególnego ją nie wyróżnia. Wszystko mnę tylko, że producent nastawił się na realizm, zaś grupa odpowiedzialna za ten tytuł pracowała wcześniej nad różnymi dodatkami do najpopularniejszej serii PGA firmy EA, więc można spodziewać się czegoś godnego uwagi. [ści]

trzeci XTREME

W CAŁOŚCI 3D

Trzecią część wyścigów na rolkach, deskach i rowerach z serii XTREME przygotowuje 989 STUDIOS. Tę edycję wyróżniać będzie całkowicie nowy engine (wszystko 3D!, Motion Capture, 22 trasy i 12 postaci do wyboru). Patrząc na pierwsze screen shoty z gry, wydaje mi się, że obietnice nie są tylko chwytem reklamowym, bo od razu widać różnice. Termin wydania na razie nieznany. [ści]

ΩMEGA ELECTRONICS

87-100 Toruń
ul Szosa Chełmińska 90
tel /fax (0-56) 62-238-63
tel (0-56)655-07-40
e-mail.psxsony@kki.net.pl
czynne pon-pt 9-17

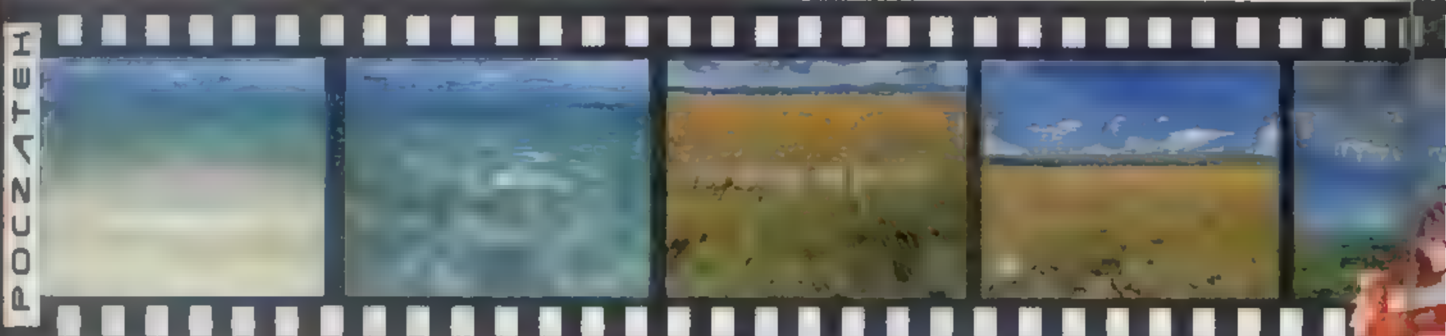
Konsole SONY PlayStation
Akcesoria Gry - Sprzedaż , Wymiana
Sprzedaż wysyłkowa - 0 kosztów przesyłki
Serwis Gwarancyjny i Pogwarancyjny

Świąteczna Promocja
10% Rabatu dla posiadaczy
Karty Stałego Klienta

Kupując Konsolę
otrzymasz
Grę lub Kartę Pamięci

Pr[illegible]
Gry Pla[illegible]
Gra Tekken [illegible]
Joypad Du[illegible] Shock - 129

POCZĄTEK



KONIEC

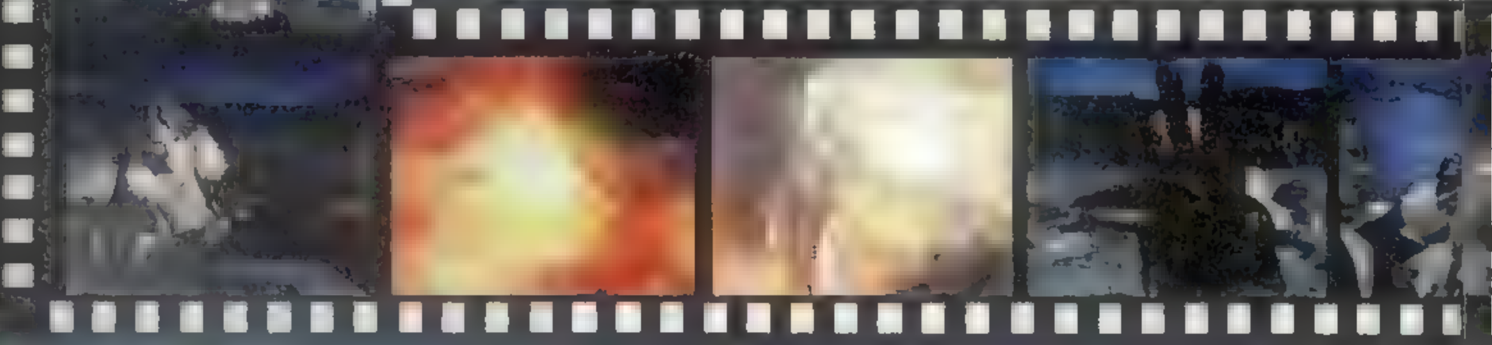
FINAL FAN[illegible]

JEEEEST!!! Wpadł dziś pod łapkę nasze[illegible] [illegible] FINAL FANTASY VIII!

[illegible] PlayStation [illegible] FINAL FANTASY VII [illegible]

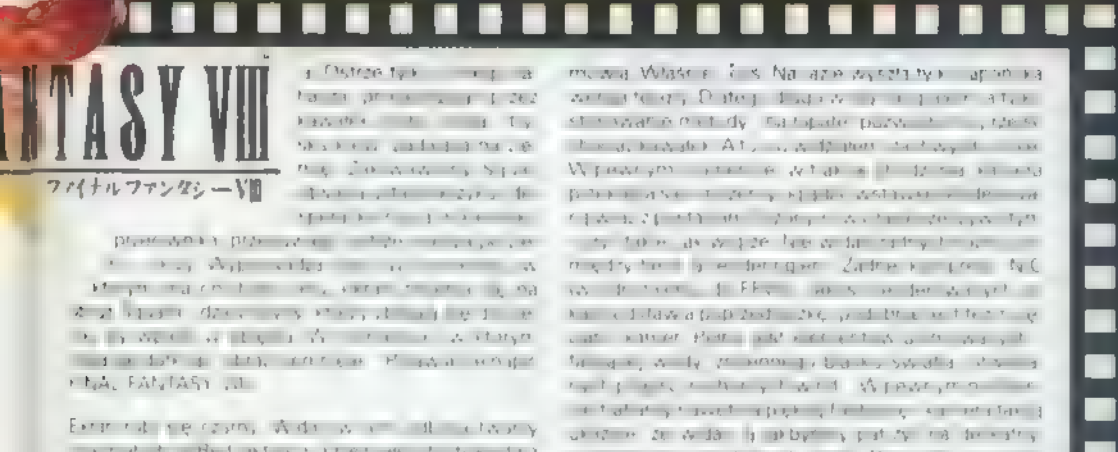
[illegible]

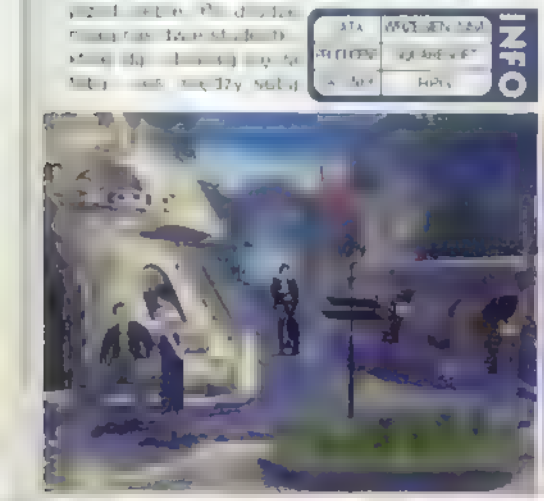
[illegible] w powietrzu. Kamera [illegible] razem z [illegible] Pla[illegible] swobodnie [illegible] dziewczyny, która [illegible] w powietrze [illegible] z widoku. [illegible] dziewczyny [illegible] od [illegible] [illegible] SQUARESOFT PRESENTS FINAL FANTASY VIII [illegible] głowy Squa[illegible]

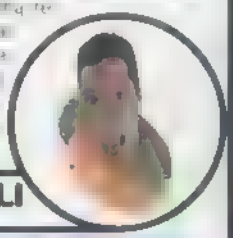


NTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII







KALI

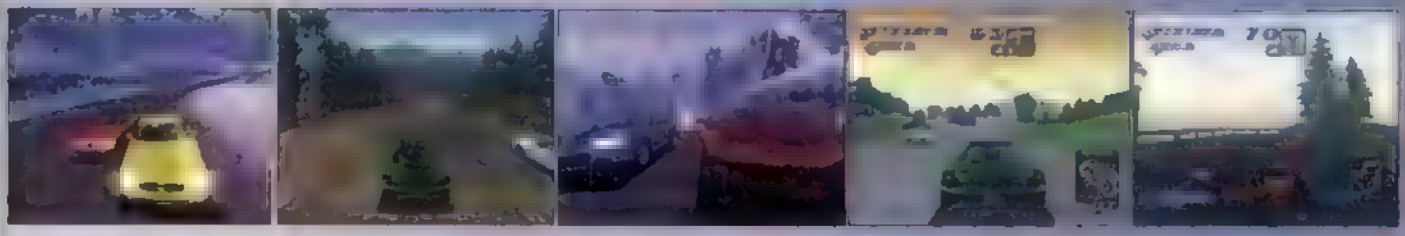
G

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

INFO

MR. SCIERA



NEED FOR SPEED 4

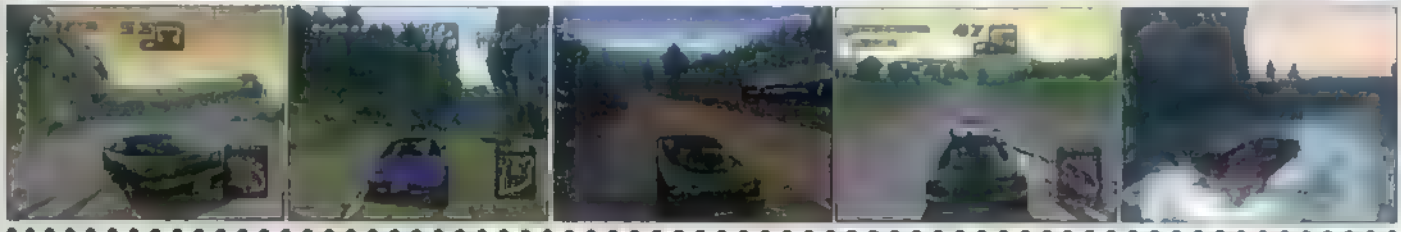
Przed kilkoma tygodniami EA zapowiedziało czwartą część serii NFS o podtytule HIGH STAKES a termin wydania ustalono na marzec. Tryby dostępne w tej edycji gry wyglądają na połączenie Hot Pursuit Tournament Special Events oraz nowy High Stakes. Hot Pursuit został tutaj przeniesiony, teraz można na jednej zarówno wozem policyjnym jak i zabawką przestępcy a dodatkowo będzie można

INFO

korzystania z radia w celu uzyskiwania różnych informacji dotyczących ustawionych na trasie blokad i pułapek. Pomykać będzie można na dziewięciu trasach, a wszelakie przeszkody i pojazdy generowane będą losowo na prawdę podwyższy atrakcyjność zabawy. Tryby Tournament Special Events i zarabianiem kasy przeznaczanej na naprawy (odszkodowanie) pozostały w swym pierwotnym charakterze zaś w trybie High Stakes dla dwóch Gracy stawia na zwycięstwo wygrana samochodu przeciwnika (oczywiście zgranie go sobie

Oto niepełna lista ranello, Ferrari F50, Pontiac Firebird T/A, Chevrolet Camaro Z28, Mercedes CLK GTR, Mercedes CLK 230, McLaren F1 GTR, Jaguar XKR, Aston Martin DB7, i Chevy Caprice, Lamborghini Diablo SV i Chevrolet Corvette C5. Samo wykonanie audio-wizualne nie uległo jakiejś znacznej poprawie w stosunku do „trójki", co chyba nie powinno nikogo zmartwić. Jedyne, co rzuca się w oczy, to przezroczystość w tle [illegible] dostępnym wewnątrz [illegible] W następnym numerze postaramy się skolowiać recenzję

MR. ŚCIERA



ACE COMBAT 3

electrosphere

Dwie poprzednie [illegible] strzelanki [illegible] sukces [illegible] zresztą [illegible] gry [illegible] kim [illegible] by nie [illegible] kazdy [illegible] kreowany [illegible] gry. Podczas [illegible] nie [illegible] mieć [illegible] oty [illegible] 32 [illegible] cyni [illegible] Całość [illegible] kich ulepszeniach nie ucierpiała animacja chociaż z tego co widziałem na krótkim filmiku [illegible] warto [illegible] obsadzona jest w niedalekiej przyszłości (znowu jakiś konflikt) a [illegible] grywka jest mniej [illegible] na trochę zakończenia! Na razie nie [illegible] nana data premiery gry, jednak po ilości opublikowanych screenów, mogę przypuszczać, że nastąpi w ciągu najbliższego miesiąca (Japonia)

INFO

MR. ŚCIERA

Wywiad z... Leonem Wareckim

wice prezesem sieci Wypożyczalni HOLLYWOOD VIDEO

W dniach 30 - 31 01 1999 w Sosnowcu przy ulicy Braci Mieroszewskich miało miejsce ważne wydarzenie. Otóż nastąpiło wtedy oficjalne otwarcie placówki sieci wypożyczalni HOLLYWOOD. Jest to prężnie rozwijająca się sieć wypożyczalni różnego rodzaju nośników, szefowie której mają powiązania wobec polskiego rynku. Nie było by w tym nic nadzwyczajnego dla nas - posiadaczy SONY PlayStation - gdyby nie fakt, że HOLLYWOOD ma zamiar wprowadzić do swojej oferty właśnie PlayStation. Szczęśliwym trafem okoliczności znalazłem się w pobliżu i nie omieszkałem wykorzystać sytuacji. Po rozmowach z kilkoma osobami udało mi się dotrzeć do człowieka stojącego za kulisami tego wielkiego przedsięwzięcia. Mowa tu o Leonie Wareckim - wiceprezesie sieci HOLLYWOOD.

Nakreślając sprawę...

Atmosfera tego dnia była gorąca. Podczas uroczystego otwarcia w sosnowieckim oddziale HOLLYWOOD pojawiły się dwie nadzwyczaj znane persony: Renata Dancewicz (m.in. 'Ekstradycja') i Bogusława Linda (m.in. 'Psy'). Co się działo we wnętrzu wypożyczalni, tego zapewne nie jest w stanie opisać. Jednak każdy, kto dostał się do środka, mógł się uważać za szczęśliwca - mało kto miał ochotę opuścić to bajecznie kolorowe miejsce, w którym aż roiło się od pięknych kobiet z obsługi. Więc na możliwość wejścia niektórym było dane czekać nawet przez kilka godzin. Co mnie zaskoczyło mi wyparła w tym momencie, że temperatura na zewnątrz była imponująco niska i wiał niezwykle silny wiatr. Co szczęśliwsi, którym udało się tłumnie czerpali zeń namiastki ciepła. Lecz niektórzy nie mieli tego szczęścia i z twarzami przywartymi niezwykle szczelnie do szyb musieli oglądać swoich idoli z takiej właśnie pozycji. Zaiste wyglądało to dosyć komicznie. A w środku - każdy zainteresowany mógł dostać wymarzony autograf od Reni Dancewicz i Bogusia Lindy, a także zrobić sobie z nimi upragnione fotki. Oczywiście po ścierpieniu trudów kilkugodzinnej kolejki, końca której widać nie było. I, oraz w drodze promocji wypożyczyć kasety wideo po bardzo niskich cenach. Impreza trwała dwa bite dni. Całemu wydarzeniu towarzyszyła głośna muzyka, bijące w niebo lampy stroboskopowe i ogólne uczucie podniecenia. I wszyscy chętni dostali autografy i fotki - gwiazdy rezydowały w HOLLYWOOD w godzinach 15 00 - 19 00. Jak można się domyślić, właśnie w tych godzinach wypożyczalnia przeżywała oblężenie.

HW: Skąd wzięło się zainteresowanie firmy wypożyczaniem i sprzedażą gier na konsolę PlayStation? Skąd pomysł na zmiksowanie tych dwóch dziedzin rozrywki: wideo i gry?

LEON WARECKI: To, co proponujemy, generalnie wiąże się z nośnikami typu kaseta wideo, dysk kompaktowy lub DVD - to stosunkowo nowa technologia. Generalnie można powiedzieć, że to jedna dziedzina rozrywki. Ogólnie pomysł na wypożyczanie nie jest nasz. Tak jest na całym świecie - szczególnie dobrze jest to widoczne w USA, gdzie wypożyczalnie pracują pełną parą, powoli ten system przyjmuje się również w Europie Zachodniej. Najważniejszym czynnikiem jest jednak zainteresowanie klientów - wypożyczalnia musi być tania. Gry szybko się starzeją, jak głosi opinia. Namiętni Gracze nie wracają do starych gier - wciąż pędzą do przodu. My chcemy im dać taką możliwość. Podsumować to można w ten sposób, że zajmujemy się lub zajmować się chcemy wszystkim tym, co kojarzy się z terminem „Home Entertainment".

H: Plany planami, ale zdaję sobie sprawę z faktu, że na drodze stają Wam przeszkody różnej natury. A może to opatrzność...? Jakie [illegible] narzuca SONY Polska?

LW: SONY narzuca dosyć mało komfortowe warunki. Póki co, jesteśmy w trakcie rozmów z ich przedstawicielami. Chodzi również o element finansowy. Podkreślam, że nie jest on jedynym wątkiem, ale istotnym. My pragniemy, aby wszelkie inwestycje nam się co najmniej zwracały - przecież o to chodzi w biznesie.

H: Czy firma ma poważne plany co do konsoli PlayStation?

LW: Na terenie Polski konsola SONY PlayStation ma gigantyczną przewagę względem konkurencyjnej N64. Jednak istnieje taka możliwość, że będziemy zajmować się zarówno PlayStation, jak i N64. Może także dojść do sytuacji, w której powodowani poczynaniami SONY Polska będziemy zmuszeni zrezygnować z PSX'a. Wszystko zależy od SONY Polska. Póki co, toczyliśmy długi dialog z SONY Polska. Jednak ta firma stwarza problemy. Nie rozumiemy dlaczego SONY nie chce wypożyczać konsol. Na świecie SONY oferuje zabezpieczone konsole (wkłada dane do specjalnie zaprojektowanych „kasetek"). Na zgodę od SONY czekaliśmy ponad rok. Musieliśmy zapuszczać się bardzo daleko, bo do siedziby SONY London. Co prawda oferta ze strony SONY London pojawiła się, ale jest mało satysfakcjonująca (chodzi o względy finansowe). Mamy nadzieję, że oni są elastyczni, więc prowadzimy dalsze rozmowy.

H: Jeśli sprawa zostanie sfinalizowana, to ile będzie kosztować wypożyczenie 1 gry na weekend?

LW: Na razie nie mogę podać żadnej konkretnej ceny, nawet przybliżonej, ale zrobimy wszystko, aby były przystępne.

H: A jak się zabezpiecza gry w wypożyczalniach?

LW: Gry, podobnie jak konsole, obudowane są w specjalne „pudełka". Wiemy, że jest to pomysł „trafiony", dobrze się sprawdzający.

H: [illegible]...

LW: Robimy wszystko, żeby mieć zarówno gry w sprzedaży, jak i do wypożyczania. Myślę, że uda nam się tę sprawę sfinalizować, ale wymaga to konkretnych decyzji również po stronie SONY.

H: Ile placówek liczy sieć „Hollywood" i gdzie się one znajdują?

LW: Na dzień bieżący sieć HOLLYWOOD liczy sobie

8 placówek: w Warszawie - ul. Grochowska 14a, ul. Sokołowska 83, ul. Wałbrzyska 11, Sosnowiec - ul. Teatralna 11 i ul. Braci Mieroszewskich 2, Kraków - ul. Mackiewicza 17, Zabrze - ul. Szczęść Boże 6, Dąbrowa Górnicza - ul. Adamieckiego 11. Generalnie skupiamy się na dużych aglomeracjach. Nasz plan to co tydzień dwa tygodnie nowe studio HOLLYWOOD. Do końca bieżącego roku mamy zamiar otworzyć 30 placówek. Jednak docelowo planujemy ich ok. 80 - 100. Nastąpi to mniej więcej w roku 2001.

H: Czemu dokładnie mają służyć takie oto oficjalne otwarcia kolejnych placówek HOLLYWOOD? Mam na myśli pojawienie się Renaty Dancewicz i Bogusława Lindy.

LW: Nie ukrywam, że jest to pewna forma reklamy. To prawdziwe gwiazdy polskiego kina obecne na każdym uroczystym otwarciu nowych placówek HOLLYWOOD. Z jednej strony przyciągają prawdziwe tłumy fanów, jak może pan się naocznie przekonać, z drugiej zaś dajemy możliwość naszym gościom bezpośredniego spotkania z nimi. Ważne jest również to, że identyfikują się z naszą koncepcją. Uroczystym otwarciom naszych placówek towarzyszy także duże zainteresowanie ze strony mediów. Współpracujemy z lokalnymi stacjami radiowymi, telewizyjnymi, także prasa, przedstawicielem której jest m.in. pan, wyraża duże zainteresowanie naszymi działaniami. Podkreślam, że nie jesteśmy typową placówką handlową, w naszych studiach, bo tak je nazywamy, znajdują się m.in. kącik dla dzieci, które mogą w nich miło spędzać czas oczekując na dorosłych, są też mini [illegible] w których prezentujemy nową technologię DVD, stacje wideo i [illegible], z rekomendacjami HOLLYWOOD. Rozpoczęcie sprze-

FOTA

H: Dlaczego tutaj - na Śląsku, w Sosnowcu - firma postanowiła wybudować 2 placówki, podczas gdy tak duże aglomeracje jak Poznań, Gdańsk, Szczecin itd. nie mają takowych w ogóle.

H: Wywiad ów chyli się ku końcowi. Czy chce pan coś przekazać wszystkim Czytelnikom PSX EXTREME?

H: Serdecznie dziękuję za udzielenie wywiadu i życzę powodzenia.

PODSUMOWANIE I SPOSTRZEZENIA

Wywiad z...

Renatą Dancewicz i Bogusławem Lindą, czyli...

CO TY WIESZ O GRANIU?

Żeby było śmieszniej...

HIV: Czy gracie w gry komputerowe?

H: Dlaczego? Zdaję sobie sprawę z faktu, że macie na głowach wiele trosk i dużo pracujecie, więc na nadwyżkę wolnego czasu nie narzekacie, ale pewnie coś by się dało z tym zrobić...

H: Panie Bogusławie, jest pan mężczyzną z krwi i kości - czy nie interesują pana gry, w których można zabijać do woli facetów za friko, np. dziesięciu na dzień dobry, zaraz po przebudzeniu?

H: A co pan powie na cholernie realistyczne symulatory samochodowe lub typowo męskie sporty ekstremalne?

H: Czy wyraziłbyś zainteresowanie projektem powstania gry komputerowej, w której główny bohater byłby wzorowany na Twojej osobie? Czy ktoś przedstawił ci takową ofertę?

H: Czy znacie kogoś z branży filmowej, kto namiętnie gra w gry komputerowe?

H: Co chcielibyście przekazać Czytelnikom

H: Dziękuję za rozmowę i w imieniu swoim i Czytelników PSX EXTREME życzę dalszych sukcesów w karierze aktorskiej

Dla czytelników PSX EXTREME

PLAYSTATION GAMEBOY

SERWIS, SKUP, SPRZEDAŻ

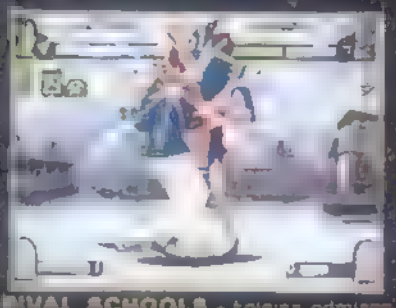
PPHU "STASIA"
ul. Łokietka 9 50-243 Wrocław
tel. (071) 322-94-72
tel. kom. 0-601-73-83-36; 0-602-89-54-56

przegląd BIJATYK

PRZEDSTAWIENIE TYTUŁÓW

BLOODY ROAR 2

MORTAL KOMBAT 4


RIVAL SCHOOLS - kolejna odsłona

STREET FIGHTER EX ALPHA PLUS

STREET FIGHTER ZERO 3

SOUL BLADE

TEKKEN 3

TEKKEN 3 - zakończenie pomocy na PSX

PRZEDSTAWIENIE TYTUŁÓW

Wyjaśnienie kategorii:

	TEKKEN 2	SOUL BLADE	STREET F. EX	RIVAL SCHOOLS	MORTAL KOMBAT 4	BLOODY ROAR 2	SF ZERO 3	EHRGEIZ	TEKKEN 3
wygląd zawodników	8	9	7	6	7	9	9	9	!
tło	8	9	7	6	7	7	9	9	9
muzyka	8	9	8	7	7	6	8	7	9
odgłosy	9	8	8	7	8	7	9	8	9
rozdzielczość	8	8	8	6	6	8	9	!	9
animacja	!	8	8	8	7	9	6	9	!
wstawki(1-5)	4	!	1	2	3	4	2	!	!
postaci	9	8	8	7	8	7	9	8	!
1 Player	7	7	7	7	4	7	9	7	8
ciosy	9	6	7	6	6	7	7	7	!
combosy	9	7	9	9	8	9	9	8	!
pad	!	!	8	8	7	8	8	8	!
nauka	9	8	8	8	6	8	8	9	!
długowieczność	9	8	9	8	4	7	!	7	!
grywalność	!	9	9	9	7	8	!	7	!
pierdoła	KUMA	SOUL EDGE	M.BISON	GAN	REIKO	STUN	VEGA	DJANGO	KUMA

Ulubiony gatunek: wszystkie

SZERYF Mr. Sciera

Aju

SZERYF

Ulubiony gatunek wszystkie

Ulubiony gatunek zręcznościowe

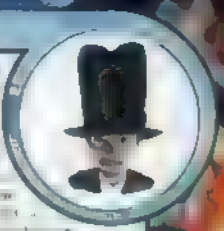
HIV

Norby

Ulubiony gatunek strategie

Ulubiony gatunek RPG

Star



Myszaq

Ulubiony gatunek strzelaniny

STRZELANINY

BIJATYKI

WYŚCIG

PLATFORMÓWKI

SPORTOWE

PRZYGODOWE

STRATEGICZNE

LOGICZNE

TOP 10 CZYTELNIKÓW

1. TEKKEN 3
2. GRAN TURISMO
3. ISS PRO '98
4. COLIN MCRAE RALLY
5. RESIDENT EVIL 2
6. CRASH 3
7. MEDIEVIL
8. TENCHU
9. SPYRO THE DRAGON
10. TOMB RAIDER 3

Mutti...

Ulubiony gatunek bijatyki

Loki

Ulubiony gatunek sportowe

Kali...

Ulubiony gatunek bijatyki

Od numeru #17 Trzy gniazda nie są [illegible] Apache. Sceny [illegible] całej zgrabnej [illegible] nym zapatrywaniu na [illegible] Wyżej [illegible] pomyśle [illegible] słowianej gry. [illegible] czyć w tej [illegible] Trzema Gniazdami"

Procedura przyznawania [illegible] warunki przyznania nagrody:

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible] gu osoby powyżej 7"

Z ARCHIWUM PSX

Czy wiecie że...

AKUJI THE HEARTLESS

C [illegible] tak nieslychanie brutalnie zarznięty w [illegible] retoryczne to pytanie, bo pewnie b[illegible] na nic nie odpowiedział szczególnie na moje głupie pytanie. Tytułowy bohater gry AKUJI THE HEARTLESS znalazł się właśnie w tak niezręcznej sytuacji. W dniu swojego ślubu został zesłany do piekła przez swojego niezwykle głupiego, demonicznego brachola, bo tamtemu coś nie pasiło. Jego tętniące, wciąż pompujące krew serducho służy teraz za dekorację na stole (ja preferuję choćby bukiet sztucznych kwiatów). Musisz zatem zwie[illegible] miejsca, co by uratować siebie i [illegible]

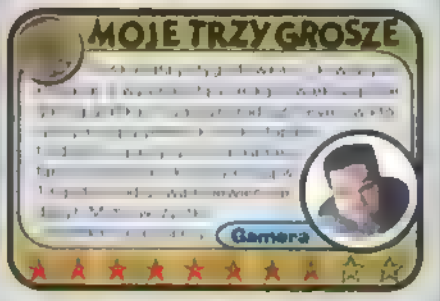
[illegible] HEARTLESS to typowa gra Third Person Perspective [illegible] której należy, dokładnie przeczesywać lokacje, zbierając co się da. Dokładna eksploracja jest niezbędna, gdyż tylko dzięki temu [illegible] należyć odpowiednie gadżety - laleczki voodoo (pamiętasz [illegible] Prodigy pt. [illegible] people? - to te klimaty...), czachy i [illegible] artefakty uzupełniające Twoją energię, która bądź [illegible] jest ważnym elementem w tej przygodzie. ATH od Gracza [illegible] w grach platformowych, TPP, jak i zręcznego poslagiwania się padem. Tak, jest to dobry miks tych gatun[illegible]ka - bo wiele tutaj skakania, plansze przypomina[illegible] EX 3D (nic dziwnego - w końcu grę tworzyli ludzi [illegible] DYNAMICS, odpowiedzialni przecież za ostatnio wy[illegible]nieniony tytuł). TPP - wiadomo czemu, widok zza pleców głównego bohatera, zręcznościowa - nie raz należy wykazać się małpią zręcznością. Wspo[illegible]ec należy także o brutalności, ale ten aspekt [illegible] tłumaczę nieco później. Zatem ogólnie można ją określić jako kombinację brutalnej gry akcji i klasycznego platformera osadzonego w klimacie voodoo. Lubisz magi[illegible]e i te klimacik? [illegible]ś dla Ciebie.

Co mnie miło zaskoczyło w ATH, to ciężki pokręcony klimat. Zapewne na maniakach serii RESIDENT EVIL nie zrobi to żadnego wrażenia, jednak co niektórzy mogą się poczuć nieco nieswojo, gdy w wąskim tunelu będą ich gonić połowki zombiaków - tak od pasa w [illegible] reszcie ciała programiści chyba zapomnieli (czyżby chcieli za[illegible]dzić na drogocennych polygonach?). Widok takiego czołgającego się, ślimiącego cholerstwa naprawdę może Ci nie przypaść do gustu, że doznaniach estetycznych nie wspomnę. Żeby było śmieszniej, te czuby atakują Cię w dosyć wyrafinowany sposób. Otóż uderzają wystającymi z korpusu, swobodnie [illegible]ającymi kręgosłupami. [illegible] Spokerek, to nie wszystkie atrakcje, jakie na Ciebie czekają. Przecież nie sposób nie wspomnieć o lewitujących truposzach (BTW wyklu[illegible]wają się z czegoś na styl stojących automatów do coli lub kawy ekspresowej), które pragną spacyfikować całe otoczenie, elementem którego jesteś m.in. Ty. [illegible] rękami na prawo i lewo, nie przejmując się tym, że Pani charakteryzator nałożyła na ich buźki kilogramy tapety. Oj, jedzie im z gęb tak mocno, że można się przekręcić - zalecam jednak powywijać swoim orężem. Są też mumie pilnie śledzące poczynania Hwoaranga - wywijają śmierdzącymi serami aż miło! Jak już wcześniej wspomniałem, zbierasz różnego artefakty. Niektóre potrafią umilić życie niezmiernie - np. samonaprowadzające się strzały dogonią szelmy choćby za jakąś skrzynią. Jeden z ciekawszych gadżetów, jakimi dysponuje Akuji, to 'Krwiste pole ochronne'. Wyobraź to sobie - biegnie facet i [illegible] wszystko go wali, bo wokół niego wytworzyło się pole ochronne ociekające krwią. Ciekawe nie prawdaż? Hm, co by tu jeszcze można napisać o klimacie? Np. to że z sufitu obficie kapie przerażająco czerwona [illegible]ucha, na obleśnych plugawych ścianach wszędzie widoczne są czachy, w co niektórych

[illegible]acje Akuji zdobywa coraz to nowe [illegible] będące oczywiście niezbędnymi do pokonywania losu i licznych przeszkód. A tych nie za[illegible], jednak było bardziej młodzieżowo, co jakiś [illegible] znajdziesz tabliczki informa[illegible] [illegible] tłumaczą [illegible] jak wykonywać [illegible] zalety [illegible] postaci. Bo Akuji [illegible], dzięki [illegible] co to by mógł z powodze[illegible] [illegible] cyrku dawać show. Ciekawym [illegible] występuje tu coś w rodzaju [illegible] znanej z gry CRASH [illegible] [illegible] danego poziomu [illegible] [illegible] wykonania lub [illegible] zadania dostajesz do[illegible]. Priorytet mają magiczne gło[illegible], [illegible] kreśloną ilość musisz przynieść [illegible] [illegible] egomościa, co by móc kontynu[illegible]

lokacjach dopatrzysz się pentagramów a
chy po których baraszkujesz to jeden w e
wysmienity horror Co jak co, ale klimat
est naprawdę potężn e
e Te sklepienia, panujący półmrok, całos
ogólnie wyglądająca jak najbardziej przera
jący horror - Fre lie Kruger mógłby mier
pełne gacie A Alfred Hitchcock by pewni
kiem mógł kolejne części swoich tanich hor
rorków kręcić, gdyby ze stał zainspirowany
tą grą Całości dopełnia muzyka, która swo
ją tajemniczością potrafi doprowadzić do obłę
du i szewskiej pasji - czasami warto ścisz
odbiornik, co by nie zgłupieć Bo czyż prze
mujące pojękiwania i jakieś dzikie szmery
nie potrafią zestresować człowieka? Potra
ha, i to dosadnie! Ogólnie dźwięk oceniam
wysoko, szczególnie za to, że pasuje ideal
nie do reszty, wpływając znacząco na kli
mat, który i tak bez niego jest bardzo, bar
dzo

Największą i najpoważniejszą wpadą w tym
tytule jest kamera śledząca akcję Przecież
ktoś tak skopał ten aspekt, że aż chce mi
się płakać Kamera po prostu wkurza na ca
łego Ustawia się tak głupkowato, że wprost



trudno to sobie wyobrazić. Zupełnie tak, jak
by programiści chcieli dokuczyć Graczowi i
utrudnić mu życie Niby automatycznie się
centruje, ale na wspak - totalny niewypał
Skoro zatem automat pada, to wydawać by
się mogło, że z pomocą przyjdzie manualna
obsługa - a guzik prawda! Ręczne sterowa
nie kamerą jest jeszcze bardziej zwalone
Gdy Twój dzikus stoi pod ścianą, to najczę
ściej nic nie możesz zrobić, a nie rzadko zda
rzasię i tak, że kierujesz postacią w ogóle jej
nie widząc - fajowo, co? Gdzie zatem podział
się zdrowy rozsądek? A może brak umiejęt
ności i zapału? Jednak człowiek jest takim
zwierzęciem, które potrafi przyzwyczaić się
do wszystkiego (zdolności asymilacyjne lep
sze niż w przypadku szczurów), tyle że
walki z jakimiś konkretniejszymi przeciwni
kami przyjdzie toczyć na oślep, to szlag tra
fia na miejscu Przyznaję zatem że za ka
merę' ocena leci w dół

Zagorzałym fanom tego typu gier AKUJI THE
HEARTLESS nie sprawi większych kłopotów
Zapewne i Ty do takich należysz, prawda?
daz? Wiedz zatem, iż zagadki nie są specja
nie skomplikowane w tej grze, jeno czasami
wystarczy na moment spocząć i rozejrzeć
się, aby zobaczyć to, co niewidoczne * Jeśli
chodzi o same lokacje, to ich stopień skom
plikowania i rozbudowania nawet przypadł
mi do gustu Nie jest ani za trudno, ani za

łatwo W sumie wszystko jest jasne i kla
rowne niekoniecznie jednak oczywiste Jed
nak zawsze pełne k matu A engine? Cóż,
ten prezentuje średnią głową Co rozleglej
sze lokacje oczywiście przyduszają konsolę
powodując zwarcia na scalakach Gdyby
ednak poważnej się temu przyjrzeć, do
strzec można dosyć dużą ilość polygonów
wyświetlanych na ekranie Ale raz po raz
animacja potrafi się porządnie przyciąć Z
kolei plusem jest fakt, że co niektóre lokacje
są niezłe kolorowe o tak! Należy tak że
wspomnieć o inteligencji wrogów Otóż kaz
dy z nich najlepiej czuje się w swoim rewirze
(wiadomo o nie atakuje w centrum han
dlowym tylko w wodzie jeśli tylko znajduje

się gdzieś z boczku to nie zaatakuje Cię.
Wtedy możesz takowego frajera szybko ob
nadać razem No i dochodzi do tego kwe
stia unikania pocisków, którymi chętnie ra
czyszczy wszystkie zadki
czekają ostro Ale nie opła
ca się wdawać w kontron
tację z kilkoma zadymiarza
mi naraz bo skopią Twój
voodoo-tyłek!

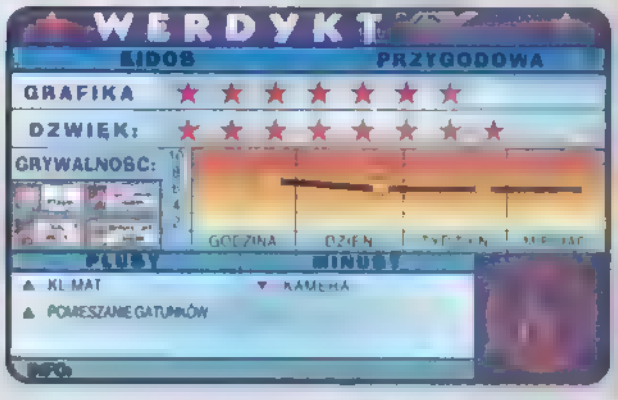
Skoro już wspomniałem o
wa e to i na ten motyw
nieco ponarzekam Otóż
ch astanie mieczykiem to
zwykła nawalanka w któ
rej wystarczy trzaskać ka
wsz kolo le wlez e bez
polotu i żadnej strategii A

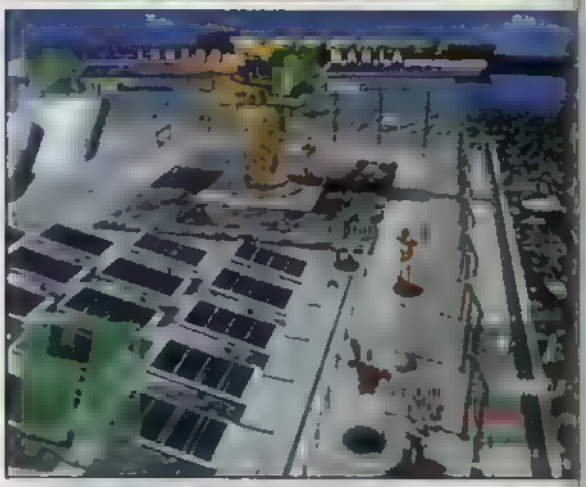
gdyby tak dodać choć trochę ciosów i jak es
nowe, konkretne kombinacje których by
Akuji uczył się p
Poczytuje to za poważny mi
dać do tego pokracznie wy
zem postaci, jakby
ły kłopoty z pr
być klarowny Animacja
wia wiele do życzenia i budzi kontrowersje
Akuji jest nieco
porusza się ta
jakby na palus
nad podłożem - jakby s
można wy
śni, twarda
glądа ten świrek gdy
przy ziemi, podcinając k
wtedy jego dziki charakter wychodzi na
pierwszy plan, staje się d
wyczuwalny

Czy polecam Ci tę grę? Hm, nie jest to tytuł
przeznaczony dla entuzjastów np
CRASH BANDICOOT O nie! Lokacje
pominają te z GEX ale to też nie prze
dzie Bo ATH jest mimo
bardzo poważnym, nie dla
wiem - zwolennicy TOMB

La 3D będą w siódmym niebie i im polecam
ten tytuł jak w mordę s Zatem czeka
na Cieb e kilkanaście z
jących krwią poziomów, 30
crwników, krwawe szybkie walki i przyta
szający klimat No i co, dałeś się
nać? Wybór oczkoz należy do Cie

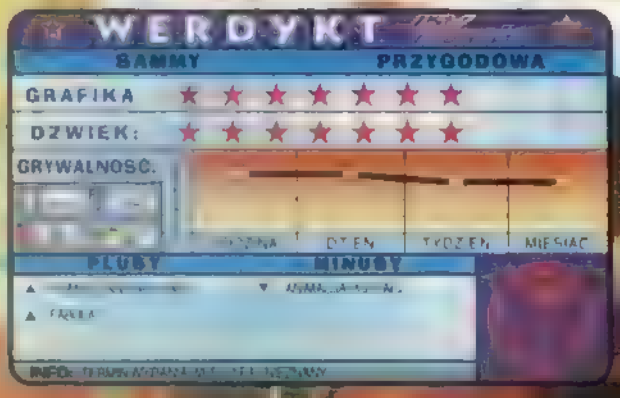
* - np niektóre kładk
są normalnie
doczne - ujrzysz je
lustrzanym odbiciu
(krwiste „lustra")





DEEP FREEZE

BĘDZIE UCZTA DLA RESIDENTOWCÓW?!?

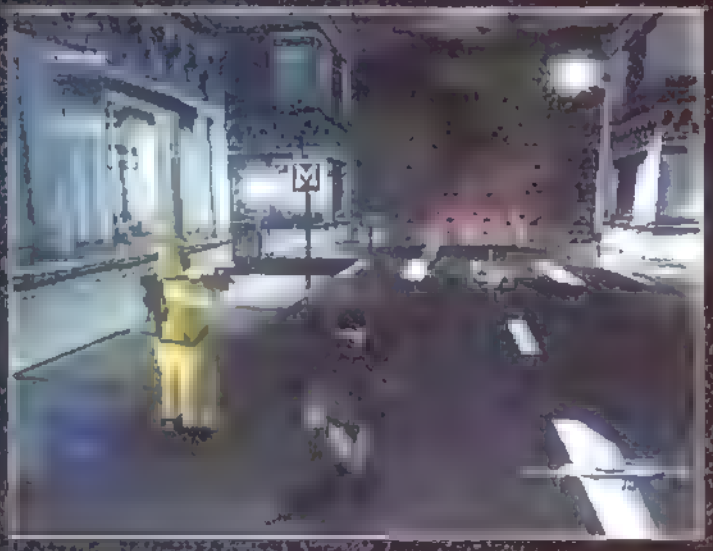


Pła

NOWOŚCI

PO STAREMU

ZATEM



USA
syphon filter
MOJE TRZY GROSZE
Matt
WERDYKT
989 STUDIOS
STRZELANINA-PRZYGODOWA
GRAFIKA
DZWIĘK:
GRYWALNOŚĆ:
PLUSY
MINUSY
INFO:
MYSZAQ

USA

SILENT HILL TIP

M

Henry Mason

Czyms takim - bardzo nastrojowa, zabija na miejscu

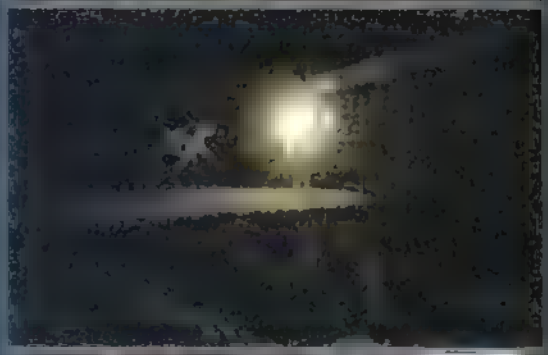
U B I A

nego bardzo wiele. A i wszystko chodzi naprawdę płynnie.

Grę porównuje się z serią RESIDENT EVIL, tak słyszałem. Jednak zdaje mi się, że nie jest to do końca trafne. Pomysł na horror odgrywający się w prowincjonalnym miasteczku, a także system sterowania, obsługę menusów, sposób Save'owania (w porozmieszczanych tu i ówdzie notatnikach) budzi oczywiste skojarzenia z siedzibą zła, jednak pozostałe elementy gry skłaniają do innych wniosków. Trochę zaczałem tu analogii szczególnie jeśli idzie o sposób prezentowania grafiki, do serii ALONE IN THE DARK. Rzekłbym, że KONAMI niejako rozwinęło, przedłużyło tę gałąź. Miejscami więc mamy statyczne ujęcia (które i tak zawsze możesz zmienić! Porozglądać się) głównie jednak kamera podąża za bohaterem, bądź też niespodziewanie zmienia trajektorię, za statycznej przeobraża się w szalejącą, zoomuje, kręci się dookoła własnej osi, dynamicznie przechodzi z kadru niczym w filmach Tarantina. Kiedy pierwszy raz tego uświadczyłem, idąc za córką cioteczną siejką, myślałem że puszczę - nastąpił najazd z ukosa z góry poprzez jakieś

prawdziwym domowcu możesz zaobserwować przecudowne ruchy postaci i broni - kiedy Mason opiera lufę obrzyna na podgarstku drugiej ręki, szarpie, a impet wybuchu ciut odrzuca mu korpus, kiedy zamachuje się kilofem, gdy bezwiednie leci jeszcze kawałek do przodu po próbie nagłego zatrzymania się w biegu. Bardzo naturalnie zostało to animowane, więc widząc to wszystko na tle mrocznych, klimatycznych lokacji, obserwując skomplikowane i bogate w detale przestrzenie z innej nowej perspektywy, doszedłem do wniosku, że teraz SH wygląda jeszcze lepiej i jest jeszcze bardziej rajcowny niż w normalnym systemie kamer. Może i mam skrzywienie do gier FPP, ale dla tego trybu warto jeszcze kilka razy przechodzić grę, na nowo delektować się wszechobecną prozą. Chłopaki z KONAMI wprost co krok zabijali mnie swoimi pomysłami w MGS-ie stworzyli system inteligentnych kamer, ale tu to już

U N A



MYSZAQ

WERDYKT

KONAMI	PRZYGODOWA
GRAFIKA	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
DŹWIĘK	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

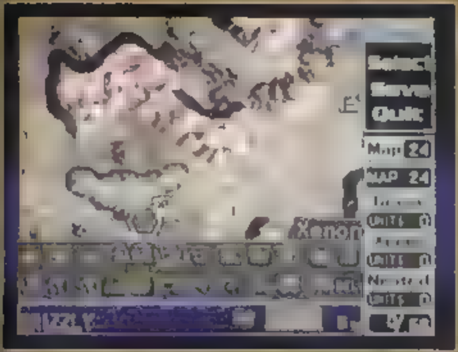
PLUSY MINUSY

INFO

NECTARIS
MILITARY MADNESS

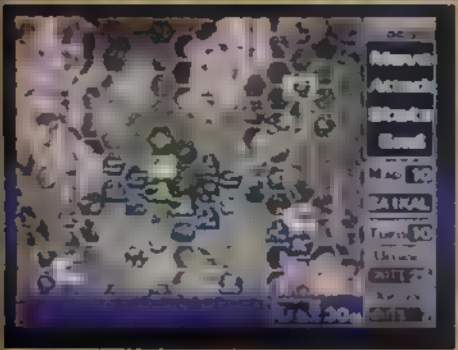
P[illegible] był Battle [illegible]

[illegible] nich w tworzeniu gier na bardziej zaawansowane platformy nie stwarza większych nadziei na powstanie szlagieru. Tak również przedstawia się najnowsza strategia firmy JALECO [illegible] NECTARIS, która pod wieloma względami stanowi [illegible] kopię wspomnianego już przez [illegible] konsolowego szpila.



[illegible] gry jest klasyczna. Mamy XXI wiek, rok 2089 i zaawansowaną ko[illegible] wkraczają jednostki [illegible] imperium Xenonu i za[illegible] najważniejsza z nich - Nectaris. W czasie natarcia nieprzyjaciela kilka jednost[illegible] uchodzi przed zagładą i od razu planuje kontratak. Oczywiście podst[illegible] nich i losie Ziemi w ich rękach, ale takiego klasycznego kitu nie[illegible] szybko pozycji, która nie tylko swoją fabułą nie oferuje niczego [illegible] gier strategicznych... ale o tym za chwilę, bo muszę wyjść do kibla.

[illegible] za ulicę. Ale [illegible] mnie gniecie, chociaż w innym miejscu, no tak, ale muszę pisać o NECTARIS. Gdy odpaliłem tę „nowość” [illegible], to myślałem, [illegible] z wrażenia. Grafika dosłownie powala z nóg - jest gorsza niż na Amidze [illegible] polowe rozlokowane na poheksowanym terenie działań wojennych wyglądają [illegible] nie przypominają niczego, a już najmniej [illegible] samolotami, robotami. Po prostu zlepki pikseli, w dodatku takie małe, że trzeba je oglądać przez lupę. Jedyne pozytywne wrażenie odniosłem podczas [illegible] konfliktu, czyli podczas starć - przedstawione jest [illegible] wymiarowe pole bitwy [illegible] wrogich jednostek, kończący się najczęściej efektownym wybuchem części z nich. Autorzy określili to jako Dramatic 3D - choć można to raczej nazwać zbyt pompatycznym określeniem. Naprawdę jest na co popatrzeć. Ale przecież nie samym [illegible] powoduje sporą stratę czasu, więc niedługo po[illegible] całkiem wyłączone - następuje powrót do n[illegible] Z drugiej strony, w strategiach prezencja nie s[illegible] grywalność, lecz grafika pow[illegible] najpierw [illegible] rozgrywka przedłużyła pobyt [illegible], gdy [illegible] wpływ oprawy [illegible], tutaj przynajmniej prezentuje przeciętny poziom, ale to i tak nie wystarcza.



Gracz dysponuje całkiem zadowalającą [illegible] zasadnicze typy - lądowe i latające (pływających [illegible]). O sile przeciwników decyduje, oprócz ich parametrów, pozycja na polu walki względem [illegible] rodzaju podłoże. Wyróżniamy tu np. podniesienie sprawności bojowej ze względu na obecność innego oddziału na sąsiednim polu (support) lub jej obniżenie [illegible]. Gracz ma do dyspozycji kilka trybów rozgrywki [illegible] również [illegible] tworzyć własne tereny/scenariusze specjalny[illegible].

Całość gry to jednak stary, oklepany standard w mieszaninie bezmózg[illegible] na polu walki i efekto[illegible]

[illegible] Nie polecam tej gry niko[illegible] [illegible] nabył wagi [illegible] takich PANZER[illegible] ALLIED [illegible] GENERAL oraz nowe [illegible] w przeciwień[illegible] do NECTARIS warto [illegible]

TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible]

Mr. Sciera

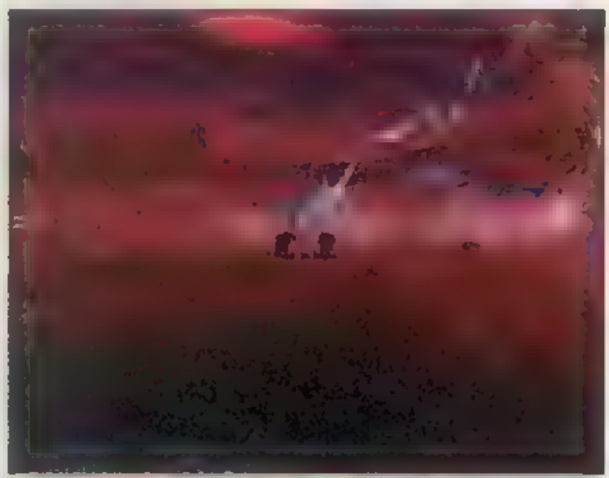
STAR

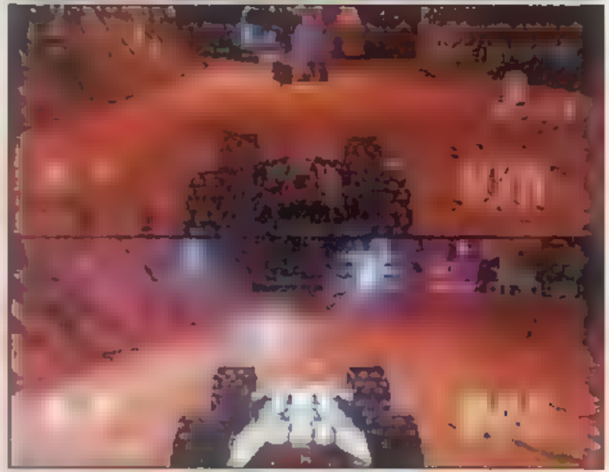
WERDYKT

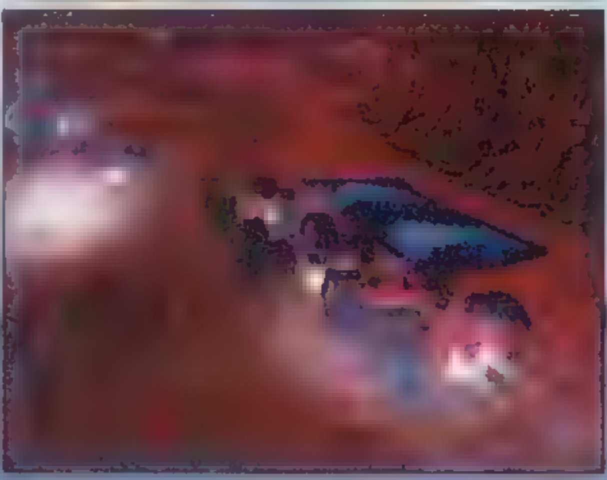
HUDSON SOFT	STRATEGIA
GRAFIKA:	★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	[illegible]

PLUSY	MINUSY
[illegible]	[illegible]
SKWENCJE WALKI	OKLEPANY SCHEMAT

INFO:







PSYGNOSIS [illegible] rynku [illegible] Gdy jednak [illegible] kołkach", to skóra mi ścierpła i zrobił [illegible]

ZASADY ZABAWY (CO TO ZNACZY...)?

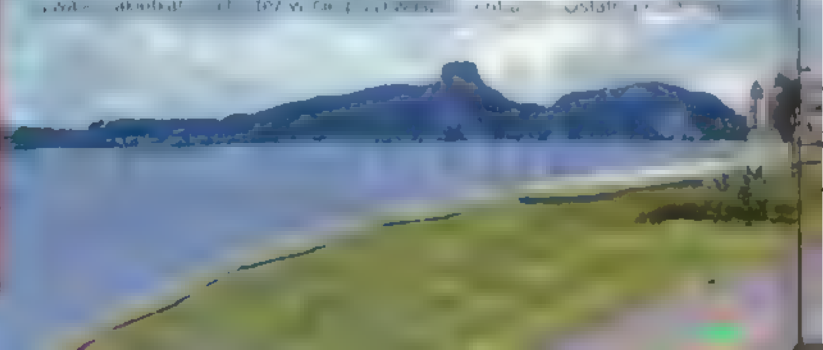
Sterujesz przedziwnymi pojazdami, kt[illegible] typu buggy i Hum[illegible] wehikułów opisanych [illegible] odporność i przy[illegible] udział wyjątkowi [illegible] wanych implikacji DNA [illegible] dostajesz [illegible] że byłeś [illegible] A przeto [illegible] wszystkie pojazdy [illegible] wyraźnie [illegible] No [illegible]

A GDZIE SIĘ PODZIAŁA GRAWITACJA?

Aż dziw bierze co szaleni programiści tu zamp[illegible]

TRASY JAK ZŁOTKO!

To co reprezentuje [illegible] RO[illegible] się do dziury - cóż wpada[illegible] myśla o najgorszym, a jednak okazuje[illegible] rola i wciskasz gaz... Takich motyw[illegible] rozwidleniach i drogach równoległy[illegible] obrazu są tu rozliczne. Sadz[illegible] A bo takowe [illegible]



[illegible]

ENGINE

[illegible]

zapuszczony soundtrack z ROLLCAGE!

SPEED (NIE TOWAR)

Oto największa zaleta ROLLCAGE. Jest nim total- [illegible]

[illegible] sach nie było takiego speedu.

SPLIT SCREEN POWER!

[illegible]

ANALOGIE DO W2097

Tych jest dużo. Po pierwsze futurystyczny przy- [illegible] ... to PSYGNOSIS.

POWER-UP, CZYLI RÓBMY TRZODĘ!

[illegible]

[illegible] się celow[illegible] budynek - odpalasz zat[illegible] budowlę, a te zwala si[illegible]

[illegible] ...p odpowiedz[illegible]

WYROK PRAWOMOCNY

[illegible]

TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible]

Mr. Sciera

★★★★★★★★☆☆

WERDYKT

PSYGNOSIS — WYŚCIGI

GRAFIKA: ★★★★★★★

DŹWIĘK: ★★★★★★★★★

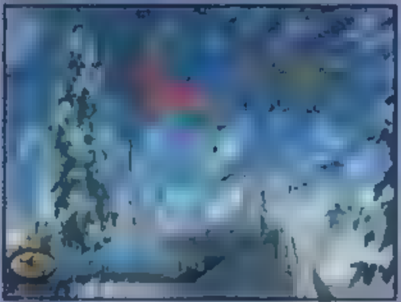
GRYWALNOŚĆ:

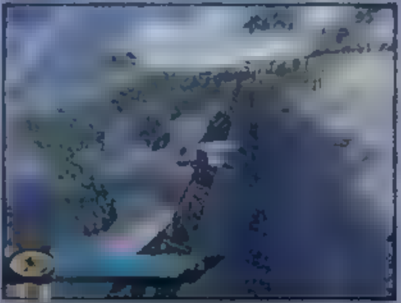
PLUSY: ▲ DYNAMIKA ▲ 2 PLAYERS MODE ▲ ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA

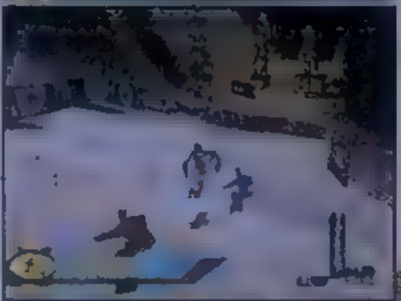
MINUSY: ▼ [illegible] ▼ [illegible]

INFO:

PRO BOARDER







Rzuciłem w kąt COOL BOARDERS 3 - znudził mnie już ten snowboard, no bo ileż mogę ...ąć w to samo ...pać. Do czego to zmusza człowieka ... Do ... sikaczy? Nie, gorzej - ja swe kroki skierowałem do Redakcji, aby sprawdzić co tam Ścierwo nowego wymyśla. Wymyślał sporo, jednak żadną z tych rzeczy nie była gierka "o pokonywaniu stromych stoków przy pomocy szerokiej dechy", toteż miałem ochotę palnąć sobie w łeb. Dzień był okropny, a ja potrzebowałem naprawdę dobrego zabezpieczenia.

Walnąłem się na sofę. Ściera coś brzęczał, że tu się pracuje, a nie leży, że jutro gazeta ma być złożona. W życiu nie słyszałem tylu żartów. Otępienie moje czy to alkoholowe, czy z braku PSX'owego snowboardu - sam nie wiem, trwało. I trwałoby nadal, gdyby różne "wtyki" i inne "szpiony" nie dostarczyły nowiny - „jest całkiem niezły soft o deskowych realiach, PRO BOARDERS, zapodawać?" Oczywiście, że zapodawać -odparłem - i tak ciesząc się jak głupi pobiegłem z płytką w ręku, wcześniej jednak zostawiając coś w Redakcji, od czego tak bardzo gęstnieje tam powietrze.

Nie wiem czy się tak już na stałe utarło, ale długie, digitalizowane intro z popisami różnych świrków zazwyczaj zapowiada niezły snowboard - tak było z CB2 i 3, tak też jest z tą grą. Intro prezentuje naprawdę wygórowany poziom, jest po prostu czaderskie. Ale mniejsza o wprowadzenie, ważne co już bezpośrednio dzieje się na stoku. A tu lekkie zdziwko: mała postać, chłopek dość daleko umiejscowiony od kamery. Hmm, jakieś nietypowe podejście, ale to może i lepiej, warto bowiem czasem inaczej popatrzeć na wysłużony temat. Oczywiście wcale to nie oznacza, że wygląd zawodników jest skopany - bynajmniej, są mali, ale swoje odbębnić potrafią, czesanie trików w ich wydaniu spokojnie można określić ... efektowne. Animacja nie daje się chrzanić. Co więcej, takie ujęcie pozwoliło na stworzenie bardzo rozległych i ciekawie zaprojektowanych tras. Wreszcie widać obszerne, długie stoki, wreszcie zaczynają one przypominać prawdziwe szlaki, a nie ciasne wąwozy, rowy. Wreszcie góry to są NAPRAWDĘ góry - duże i strome. Fakt, taki zabieg ma swoje wymogi, trzeba być dobrze obeznanym w architekturze Playaka, co by nic się nie łamało, tekstury trzymały nadane im płaszczyzny. Niestety zespół developerski nie okazał się aż tak silny, czasem więc uświadczysz tnących się polygonów, migoczących tekstur czy dorysowujących się na horyzoncie terenów. Cóż, taka niedoróbka. Na szczęście dobry design robi swoje - pełno tu skoczni, muld, wzniesień i spadków terenu. Sporo wepchnięto obiektów: inne chłopki, latające helikoptery, liczne drzewka, stoły, domki, barierki, jeżdżące kolejki linowe. Jest na czym zawiesić oko. A już zjazdy przy bladej poświacie księżyca, lekkim tylko świetle lamp na stałe zapadają w pamięć. No i miej też na uwadze pracę włożoną w wykonanie śniegu - jakże przecież ważnego elementu gry. Te białe, gładkie połacie są mocno zróżnicowane, czasem lśnią w słońcu, czasem nikną w cieniu. Ogólnego wrażenia dopełnia jeszcze podbita rozdziałka skutecznie pieszcząca zmysł wzroku. Jedynie co mnie zdziwiło, bardzo zresztą niemile, to tekstura opisująca "płynące" niebo, przesuwające się chmury - takiej pikselozy już dawno nie widziałem. Bardzo to zastanawiający element.

TRZY GROSZE SZERYFA

... snowboardach lubię prędkość a nie jakieś nudne triko-wygibasy. Gra nie przypadła mi do gustu, bo każda z konkurencji opiera się na jakiś technicznych sztuczkach a porządnego zjazdu tutaj nie ma. To nie dla mnie, aczkolwiek fanatycy tej dyscypliny mogą być ...

Mr. Ściera

Dobry, luzacki, a zarazem emocjonujący klimacik w snowboardzie to priorytetowa sprawa. Na szczęście w PRO BOARDERS zdecydowanie jest go bardzo wiele, a to dzięki mocarnej ścieżce dźwiękowej. Muzyczka nie leci w tle, ino skutecznie tworzy pierwszy plan, wpycha Ci się pod czachę przez uszy. Wokaliści drą pyski, gitarowe riffy ostro rozbrzmiewają, lecz to nie wszystko - są też kawałki z pogranicza reggae i hip-hopu, a i jakieś partie na trąbce nawet się zdarzają (Aju mówi, że to muzyczka z KILLERA, ghe ghe!. Aż chce się przybijać piątki wszystkim naokoło, opuścić spodnie, wyciągnąć z butów sznurówki, a w co drugim zdaniu wstawiać „cyna, brachu!" - tak działa ta strona audio, tak wpływa na ...

PRO BOARDER to dynamiczny, efektowny symulator ślizgu na desce. System trików czerpie ze sprawdzonej metody COOL BOARDERS - masz przycisk do przykucnięcia przed skokiem, flipy zaś trzaskasz trzymając „górę" lub „dół". ... zmodyfikowano wykonywanie spinów - teraz są one pod strzałkami lewo, prawo ... zaś inne ... zwykły ... pod zwykłym przyciskami ... Czesanie trików zatem nie nastręcza większych trudności ... można ostro szaleć. A jest na czym: skocznie, muldy, potężne rury half pipe ... są bardzo przyjaźnie rozplanowane. Nie tylko ... Samemu lub z kumplem, bo Split Screen ... pole widzenia ... Polecam ... PRO BOARDERS, bo to obok CB3 najefektowniejszy soniakowy snowboard. Śnieg ... skate chłopki i babeczki ... cyna, brachu!

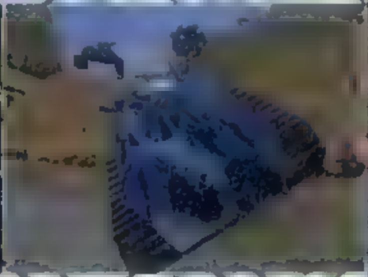
MYSZAQ

WERDYKT

RADICAL ENT.	SPORTOWA
GRAFIKA	★★★★★★★
DŹWIĘK	★★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ	GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
...	... TECHNICZNE
KLIMAT...	
...	

TANK racer



TANK RACER to wy[illegible] do tego [illegible] że [illegible] się [illegible] Re[illegible] takze o „[illegible]"! Niem[illegible] Rady[illegible] 102

Wiadomo, jak to jest [illegible] start [illegible] meta [illegible] zwycięzca potrzebny. W[illegible] aby wygrać. [illegible] za wygraną [illegible] pozwalają na pięcie się do [illegible] w zestawieniu (liga). O[illegible] ligi itd. Sz[illegible] Zabawa cierpi na tym znacz[illegible] że stopień [illegible] jest [illegible] power-upów [illegible] TANK RACER [illegible] drogą [illegible] opadające na spa[illegible]. Taaa, a znajdziesz w [illegible] że pozwolę sobie [illegible] dopalacz (konkretne przy[illegible] napędzany [illegible] UFO [illegible] mały spodek, który w [illegible] UFO, który [illegible] do góry [illegible] współ[illegible]wodnictwo. Są oczywiście także samonaprowadzające się rakiety, miny itp.

[illegible] ale [illegible] na sterowność - ten element [illegible] jest [illegible] choć realistyczny. [illegible] z wyraźnym opóźnieniem, [illegible] adekwatne [illegible] by się przydało. Dzięki trybowi Multiplayer możesz zagrać z kumplem, [illegible] jest w [illegible] można [illegible] czy będzie się ścigać z nieskończoną amunicją podstawową, czy też polegać trzeba wyłącznie na zebranych power-upach - tak typowy Deathmatch jest paściarski do granic wytrzymałości psychiki ludzkiej. A fuj!

[illegible] każdemu wiadomo, czołg [illegible] że musza czymś się odstrzeliwać [illegible] się to jak [illegible] jak są [illegible] itd. [illegible] się przede wszystkim [illegible] A [illegible] być osadzona na wieżyczce [illegible] wygrałeś paczkę koksu przeciw zapalczom! Tak, można strzelać, kierując wieżyczką obrotową. Czad to niezły - patenty występujące dzięki temu motywowi uważam za udane. Nawet jeśli jedziesz przed przeciwnikiem, to [illegible] o 180 stopni [illegible] UFO [illegible]!

Co to tras, to są [illegible] zawsze [illegible] basen [illegible] butle z gazem [illegible]

Choć [illegible] TANK [illegible] się [illegible]

Muzyka [illegible] tego typu wyścigów [illegible] ne są [illegible] TR.

Podsumowując, TANK RACER [illegible] my [illegible] PSX EXTREME.

TRZY GROSZE SZERYFA

[illegible] zasługuje na pięć.

Mr. Sciera

WERDYKT

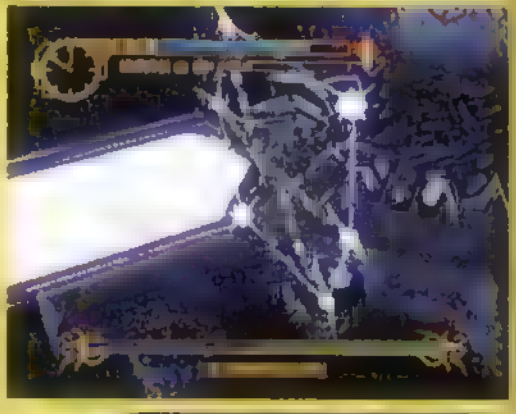
GROLIER INTERACTIVE — WYŚCIGI

GRAFIKA	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ	GODZINA / DZIEŃ / [illegible] / MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
[illegible]	[illegible]
WIEŻYCZKI OBROTOWE RULA	BRAK [illegible] SŁABE [illegible]

INFO:

Lucifer Ring



M

Przebieg pojedynku

Poczatek

Walka

Koniec

Plusy i minusy

Podsumowanie

WERDYKT

TOSHIBA EMIATYKA

GRAFIKA

DZWIĘK:

GRYWALNOŚĆ

GODZINA DZIEŃ

PLUSY MINUSY

▲ DUŻO BOSSÓW

▼ BRAK MULTIPLAYERA

▼ OGÓLNE WRAŻENIE

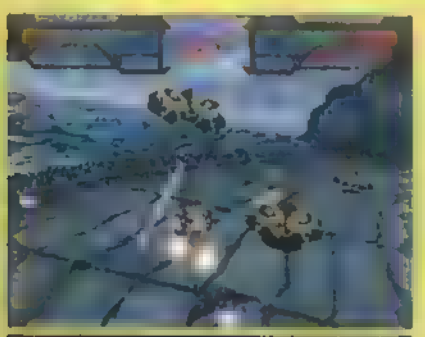
3

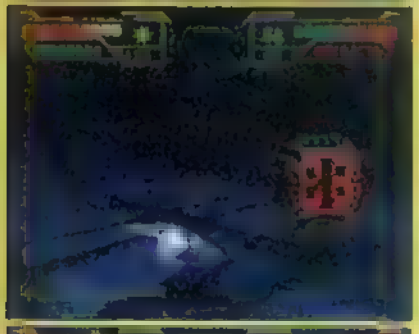
INFO:

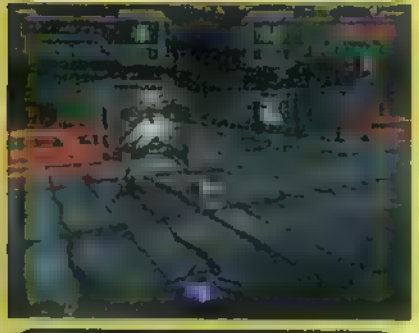
KALI

TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Sciera





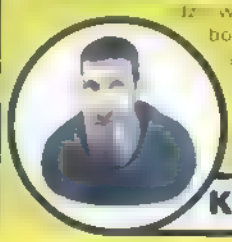


ELIMINATOR

PSYGNOSIS zawsze [illegible]
PSYGNOSIS to [illegible] Wyczuły [illegible] gatunku potrafią wspiąć [illegible] tylko że ostatnio brak [illegible]

ELIMINATOR stworzony przez grupę MAGENTA [illegible] Wcielamy się [illegible] pięciu [illegible] Każdy z nich [illegible] by zabawa [illegible] zespołu. Startujemy [illegible] Ostatni [illegible] Nasz [illegible] bossa [illegible]

Nie [illegible] Motyw [illegible] Ale [illegible] Autorzy [illegible] Ostatnio [illegible] INVASION [illegible] Ostatnio PSYGNOSIS przeżywa [illegible]



KUJOT

TRZY GROSZE SZERYFA

Mr. Sciera

WERDYKT

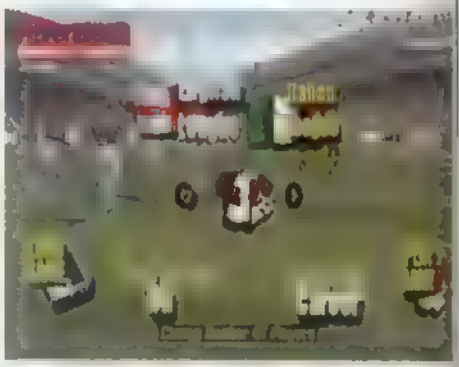
PRODUCENT	GATUNEK
GRAFIKA	★ ★ ★ ★ ★ ★
DZWIĘK:	★ ★ ★ ★ ★ ★
GRYWALNOSC:	

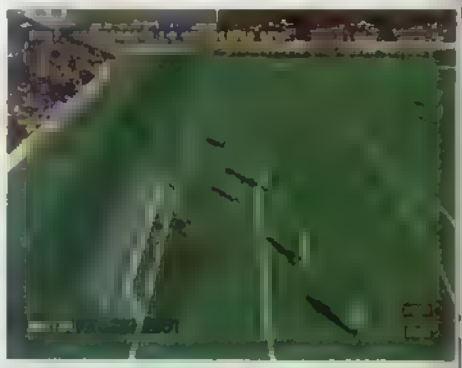
CODZIENNA DZIEŃ

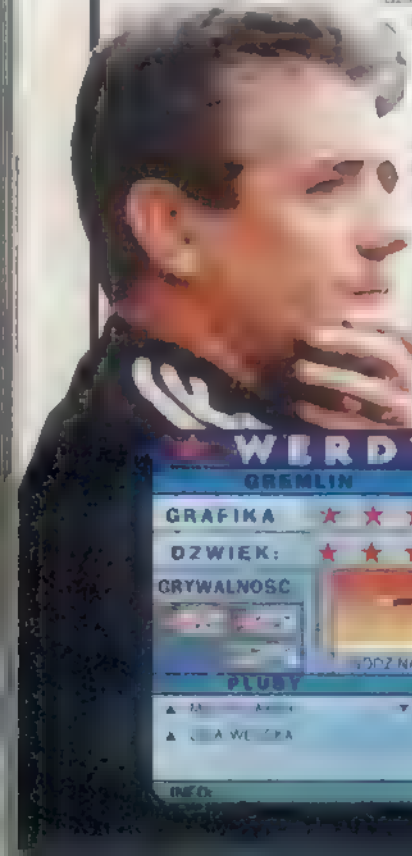
PLUSY: ▲ BRAK

MINUSY: ▼ [illegible] ▼ STEROWANIE ▼ [illegible]

INFO:

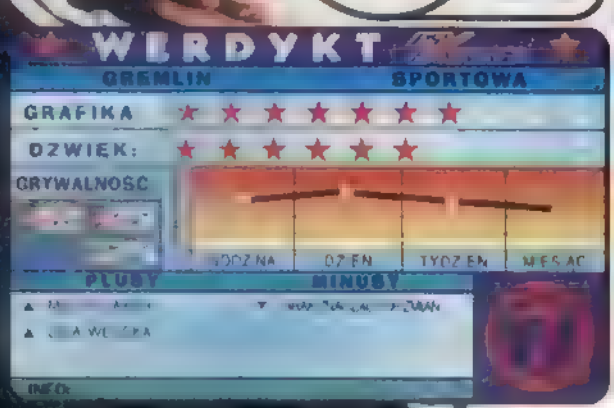




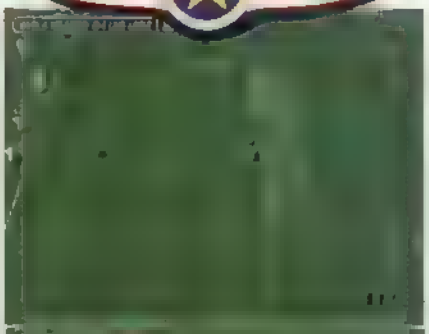


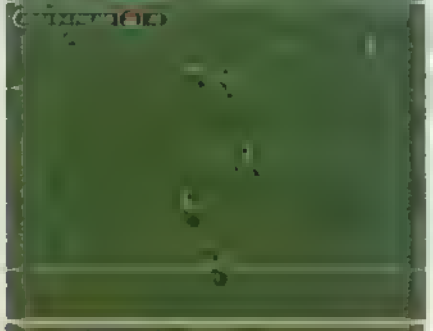
PREMIER MANAGER NINETY NINE

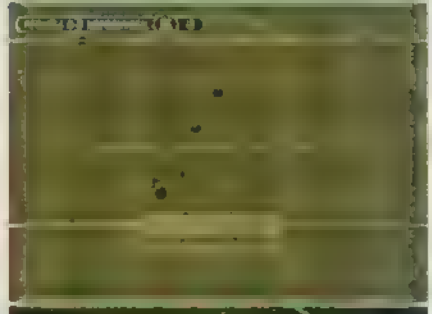
LOKI

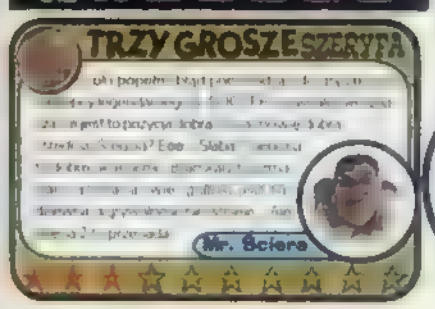


Sensible SOCCER









Mimo że Gracze zbudowani byli z klocków pikselowych i mapy gier [illegible] nie jestem w stanie wymienić lepszej piłki na Amigę niż Sensible Soccer. Miałem zatelegrafować, gdy dowiedziałem się, że gra pojawiła się na PC, ale [illegible] rezygnować w gorsze od tylu. Z tego stanu wyrwała mnie dopiero zdecydowana [illegible], która to przywiązała mnie do kaloryfera, uniemożliwiając dalszą ewolucję.

Dla mnie Sensible Soccer na 'Pieju' - jako «komputerowego» [illegible] rozczarowaniem w całej mojej playerowej karierze. Z gorszych [illegible] pamiętam [illegible] z kartridża na Commodore 64.

Polygonalnie wykonani gracze nie są już tymi [illegible] [illegible] stycznych elementów starego Sensibla. Zawodnicy poruszają się ok [illegible] cy przyp. aut) i robią pięciokilometrowe wślizgi. W bezpośrednich starciach nigdy nie wiadomo, kto ma piłkę. A [illegible] oszczep jest nie tylko analogiem, to zapomnij o grze. [illegible] niego to dopiero się dzieją kosmosy. Bramkarze biorą pieniądze chyba tylko za reklamowanie kolorowych wdzianek [illegible] osobiście nie widziałem, żeby robili coś innego, jak na przykład [illegible] bramki or something"). Kolejny kosmos to fakt, że piłka kulowo trzyma się nogi. To już profanacja. A jeśli dodać do tego fakt, że nazwiska graczy to jakieś kulfony w stylu Gaggs, Beckham, Awen czy Zodane, to mamy pełny obraz klęski. Ja się pytam: Co ta gra ma wspólnego z SENSIBLE SOCCER? A może ja wcześniej miałem podróbę i prawdziwy «Sensible» wygląda właśnie tak?

Przepraszam, poniosło mnie. Dość tych emocjonalnych wystąpień. Gra, jak każda inna, która pojawia się na mocniejszej platformie, została wzbogacona o nowe możliwości. Tak jest i w przypadku Sensible Soccer. Główną zmianą jest dodanie komentatora, który nie wiedzieć czemu ekscytuje się tym, co dzieje się (a może się nie dzieje) na boisku. Dołożono 2 nowe ujęcia kamery, które i tak nie są w stanie powstrzymać tej wielkiej zenady. No i to chyba wszystko, co pojawiło się z nowych rzeczy. Przez pewien czas zastanawiałem się, dlaczego nie ma trybun wokół stadionu. Czyżby to ta 12-sekundowa animacja zżerała całą pamięć konsoli, a może twórcy zrezygnowali z publiczności w celu uniknięcia zadymy i petard wlatujących na murawę. Jeśli mamy na boisku tylko dwie bramki, 22 chłopa i piłkę, to czemu, do jasnej cholery, za każdym razem gra wczytuje się tak długo!? Przepraszam. Znowu mnie poniosło. Co do oprawy dźwiękowej, to nie chciałbym się wypowiadać, bo nie chciałbym użyć brzydkiego wyrazu, a ostatnio staram się nie przeklinać. Zrezygnowano też z opcji menadżerskiej, możemy sobie jedynie «coachować», więc nici z transferów, awansów i kariery trenera reprezentacji narodowej. Zostaje nam jedynie przyjemność zmiażdżenia jakiegoś pucharu, turnieju czy innej ligi, a jeżeli jesteśmy [illegible] takie zabawy, możemy przystąpić do gotowych rozgrywek [illegible] Mistrzostw Świata. Możemy też wziąć udział w zabawie „Graj jak najdłużej [illegible] [illegible] sześć drużyn" (nagroda: lewarek do samochodu marki SYRENA). Zostały [illegible] eszcze Customs Teams, czyli zabawne drużyny z [illegible] eszcze [illegible] zdecydowanie mniej. Normalnych zespołów też jest [illegible] wybory jedynie klubowe zespoły europejskie i reprezentacje narodowe [illegible] Australię i Oceanię normalnie wcięło (czyżby zdecydowano się na ten [illegible] pojemność kompaktu zaledwie 650 MB - to nie to, co całe dwa [illegible]

SPOTKANIE Z DAWNĄ SYMPATIĄ

Rozdział I. **Pożądanie**

[illegible]

Rozdział II. **[illegible]**

[illegible]

Rozdział III. **Odtrącenie**

[illegible]

Rozdział IV. **Gdy jeden z partnerów zawodzi**

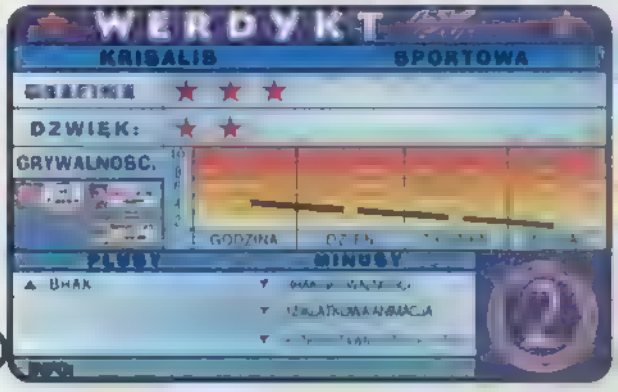
[illegible]

Rozdział V. **Terapia**

[illegible]

Reasumując i nie owijając w bawełnę: Sensible Soccer w wersji na Pleja[illegible] nie zasługuje na to, by ją kupić. Już lepiej zainwestować [illegible] nie czuć się oszukanym do końca swoich dni. Choć jest i drugie wyjście. Tak!, właśnie teraz na to wpadłem - można kupić tanio Amigę i ciupać w «Sensible» po wieczne koszmarne ubawy po [illegible] chy

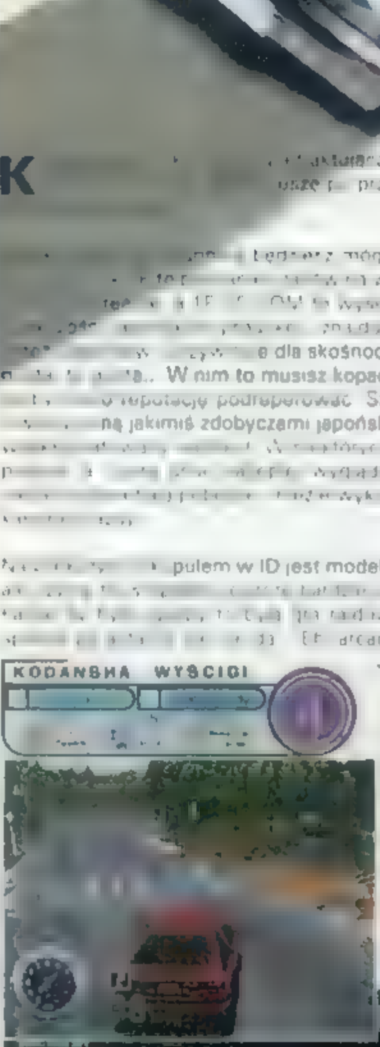
LOKI



K[illegible] w wyścigach samochodowych. A mi w to [illegible] przetestowanie gry INITIAL D? Przeczytaj, a [illegible]

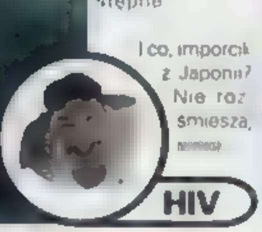
[illegible] będziesz mógł wybrać jeden spośród kilku trybów roz[illegible] na wszystkich trasach, 1P VS 2P to pojedynek [illegible] z zawodnikiem komputerowym. Jak w [illegible] znajduje się tutaj także tryb Story - uwielbiany [illegible] e dla skośnookich geniuszów jest to esencja gry, ale co [illegible].. W nim to musisz kopać tyłki oponentów, chłopaków zza miedzy [illegible] o reputację podreperować. Szanse są jednak mało wyrównane - prze[illegible] ną jakimiś zdobyczami japońskiej motoryzacji, podczas gdy Ty testujesz [illegible]. W niektórych trybach można wybrać trasę, które się [illegible] wyglądają wyścigi nocą, gdy reflektory [illegible] istnieje także możliwość wybrania [illegible]

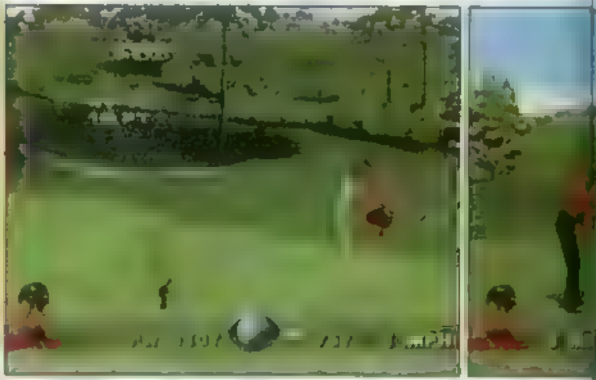
[illegible] pulem w ID jest model jazdy. Niby samochody fajnie się ślizgą a [illegible] niż w COLIN MCRAE RALLY [illegible] te rzeczy, ale jeździć w ten [illegible] arcade się z tego zrobiło, co w tym przypadku w ogóle nie pasuje do charakteru gry.



Co do engine'u, to ma się słabo. W trybie dla dwóch Graczy (Split Screen) engine [illegible] traci ze swojego uroku, bo prze[illegible] ciez go nie ma. Kolorów tu niezbyt dużo łechta oczy, a i pikseloza jest widoczna. Obiekty samochodów, jak i składające się na otoczenie nie wyglądają rewelacyjnie, są klockowate, zbyt toporne. Efekt mgły mnie rozśmieszył do łez, a nad bezna[illegible] ubolewam. Muzyka nieco dziwna przygry[illegible] stworzona do starego filmu ak[illegible]cji wprost z Hong Kongu - nieco kiczowata. Odgłosy wyjących silników całkiem dobre, choć także nie rewelacyjne, a wycie silników w miarę przystępne.

I co, imporcik z Japonii? Nie rozśmiesza, [illegible]





Każda bez mała firma produkująca gry sportowe dąży do wydania tylu pozycji, żeby obejmowały one nie mal wszystkie dyscypliny, zwłaszcza jeśli poprzednie pro[illegible] je tego typu odnosiły sukces na rynku. Często spotykany jest również motyw z pisaniem kolejnych wersji tego samego szpilu, teoretycznie wzbogaconych w stosunku do poprzednich i opatrzonych kolejnym symbolem, najczęściej roku wydania. Po wypuszczeniu wielu znakomitych pozycji również programiści z ELECTRONIC ARTS znowu zabrali tyłki do roboty, co zaowocowało kolejnym golfem z tej stajni. A że, jak to określił Mr Sciera, jestem specjalistą od wszelkich gier w kulki, mnie przypadł zaszczyt poddania kompakta z TIGER WOODS (PGA TOUR 99) torturom krojenia laserem mojej konsoli.

Pierwsze wrażenie jest nader pozytywne - estetyczne Menu z mnóstwem różnorakich funkcji, z których dowiadujemy się o aż dziewięciu trybach rozgrywki (w tym dwa treningowe), pięciu rozległych, prestiżowych polach golfowych i możliwości zdobywania dodatkowych (oprócz tytułowego Tigera) zawodników. Wszystko to [illegible] jeszcze mnóstwo innych ustawień aż zachęca do gry. Co dalej? Dalsza droga już nie jest tak bezwyboista.

Wiadomym jest, że gra polegająca na przerzucaniu kulki z jednego końca tak, do dołka na drugim, toczy się na odpowiednio spreparowanym, przygotowanym tere[illegible]tury z drzewkami, jeziorkami, piaszczystymi łachami itp., tak więc im lepsze graficznie odwzorowanie takiego terenu, tym lepszy zazwyczaj jest szpil. Gdy ukazuje nam się zawodnik stojący nieruchomo przy piłce, wszystko wygląda na dobrą robotę grafików z EA, a sam wygląd pola golfowego stwarza pozytywne wrażenia estetyczne. Nie podniecajcie się. Gdy kulka wzbija się w powietrze silnie uderzona kijem golfowym, czar pryska. Wychodzi z wora partactwo - grafika skacze jak żaba na patelni, tak jakby Sonówie zbrakło mocy obliczeniowej (bo może zabrakło ale z powodu nędznie napisanego kodu gry). Panowie, granda! Engine gry jest strasznie toporny, najwyraźniej piłki, których używają komputerowi golfiści mają pełno kantów i w sumie wyglądają bardziej na kostki Rubika, bo po prostu nie uznają żadnego turlania - po

WERDYKT

EA SPORTS	SPORTOWA
GRAFIKA	★★★★★★
DŹWIĘK:	★★★★★★★
GRYWALNOŚĆ:	GODZINA / DZIEŃ / TYDZIEŃ / MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
▲ [illegible]	▼ [illegible]
▲ MUZYKA	▼ SKACZĄCA ANIMACJA

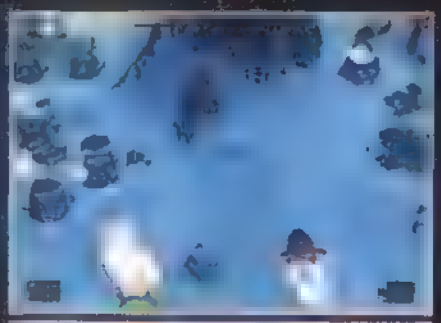
INFO: RECENZJA WERSJI USA

...padku odbija się raz czy dwa od ziemi jak kamień i zatrzymują w ...sce. Może ktoś jawnie nie strzygł te murawy? I proszę mi tego nie tłumaczyć niską rozdzielczością – może te kreski wyglądają w nie, ale sześciany ale przecież nie muszą się tak one zachowywać! Co do wody, to nie mam zbyt wielkich zastrzeżeń chociaż motyw z podskakującym piłki w czasie jej, otu, jest raczej nierealny w rzeczywistości ...ście musiałby używać tenisówek, żeby może oddaje on możliwość ...ekającą kulki przy uderzeniu, ale nie jestem pewien. Muzyka za to ...dzie mi się podobała, tak przyjemny techno-rock, może nie pasujący ...ytnio do typu gry, ale tak dobrze się go słucha. W sumie gra prezen...tuje przeciętny poziom, zwłaszcza że po czwartej, czy piątej, już edycji tego golfa należałoby się spodziewać czegoś lepszego. Ra,owność tego produktu nie zmie...nia się od czasu PGA ...ra, w którym pogry...waliśmy z Mr. Scre...d jeszcze za cza...sów Nintendo 64. Jeśli ktoś ...e prawi golfa ...ak, ten na pew...no nie zmieni swojego poglądu, pola...m dużo bardziej ...ypowe arcadowy EVERYBODY GOLF firmy NAMCO.

RETRO FORCE

CZYLI...

POMPOWANE KOTY W AKCJI



MYSZAQ

WERDYKT

PSYGNOSIS STRZELANINA

GRAFIKA

DZWIĘK:

GRYWALNOŚĆ

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

MINUSY

INFO:

WERDYKT

SCI LOGICZNA

GRAFIKA

DZWIĘK:

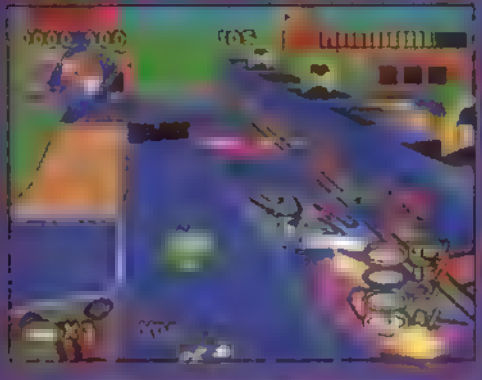
GRYWALNOŚĆ

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ

PLUSY

MINUSY

INFO:



U S A

IRRITATING STICK

C

...szych Multiplayerówek na PSX'a, oczywiście po BOMBERMAN WORLD. Zasuje kwestia muzyk... jest swetna, dynamiczna, szczególnie kawałki z wolnym rządzą!

Na koniec powtarzam: LIVE WIRE jest grą przeznaczoną zdecydowanie do szarpania w trybie Multiplayer. Zapewniam, że jest w takim przypadku pozycją godną uwagi i poświęcenia jej drogocennego czasu. Jednak jeśli nie masz na składzie dwóch padów lub znajomych Sonomaniaków, to zdecydowanie odradzam Ci jej kupno, bo wyda Ci się płuda i monotonna. Zatem powtarzam za mną: Multiplayer, Multiplay...

HIV HIV

WERDYKT

JELECO	LOGICZNA
GRAFIKA	★ ★
DŹWIĘK:	★ ★ ★ ★ ★ ★
GRYWALNOŚĆ:	

PLUSY

▲ WIELGA

MINUSY

▼ GRAFIKA

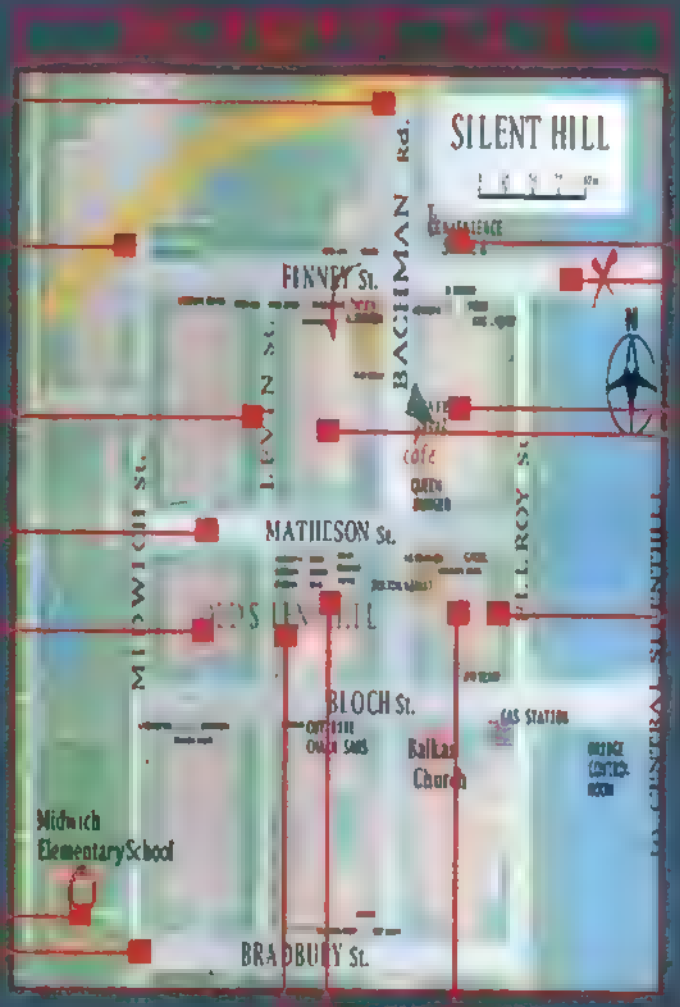
INFO:

6

SILENT HILL

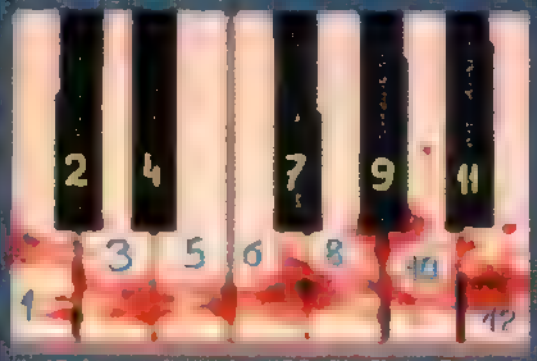
AJU

MIASTO cz. 1



SZKOŁA

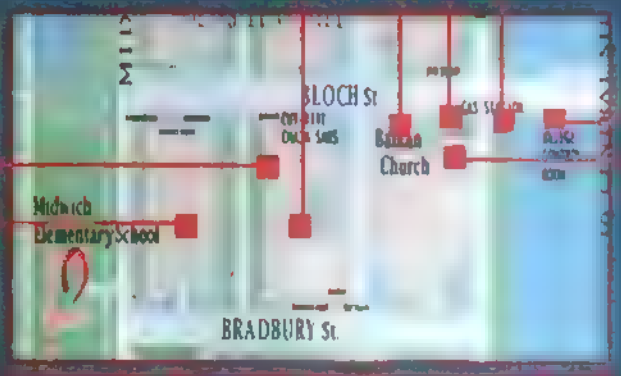
Wchodząc do tego budynku natkniesz się na nowy rodzaj przeciwników - najlepiej jest ich „zasiekać". Kiedy (niestety) się skończą, zaraz po wejściu weź mapę szkoły i obejrzyj ją - na niej dokładnie oznaczona pokoje, więc dalej będą wskazywać lokacje, do których musisz dojść. Idź do INFIRMARY, zabierz amunicję i lekarstwo oraz, jeśli chcesz, nagraj stan gry - pamiętaj, że jest to jedyne miejsce w szkole, gdzie możesz tego dokonać. Idź teraz do recepcji (RECEPTION) i przeczytaj notatki leżące na stole (trzy sztuki, z których dowiesz się o zegarze. Idź do pokoju ze recepcją i zabierz naboje. Udaj się na dziedziniec szkolny (COURTYARD) i podejdź do budynku zegara znajdującego się w prawym dolnym rogu. Obejrzyj go, a zobaczysz, że umieszczone są na godzinie 10. Po lewej i prawej stronie wejścia znajdują się specjalne miejsca, w które musisz włożyć dwa medaliony - jak się zapewne domyślasz, musisz je odnaleźć. Kolejną drogą tamtą cela - pobiegnij na drugie piętro. Wejdź na zaplecze laboratorium (LAB EQUIP ROOM) i zabierz kwas (Hydrochloric Acid), po czym udaj się do sąsiedniego laboratorium (CHEMISTRY LAB). Użyj kwasu na zaciekniętej rynie, a zamienisz się właścicielem złotego medalionu (Gold Medallion), wychodząc nie zapomnij zabrać naboi. Wróć na dziedziniec i włóż złoty medalion na swoje miejsce - wskazówki zegara ustawią się na godzinie 12. Wróć z powrotem na drugie piętro i idź do pokoju z pianinem (MUSIC ROOM). Przeczytaj wskazówkę wiszącą na ścianie - jeśli jesteś dobry z j. angielskiego, to spokojnie sobie poradzisz, a zresztą o co chodzi w zagadce z pianinem, jeśli nie, to już spieszę z wyjaśnieniem. Musisz użyć zapisanych kawałków tych wydawanych dźwięki w odpowiedniej kolejności - przeczytam, że Ale ma sprzątku, jak z następnych lamigłówek, ale udało mi się stan gry z tego miejsca w prze. Niewiele, ułatwi kawałek jest mniej więcej tak:



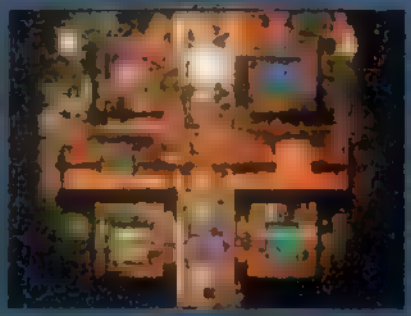
Klawisze o numerach 2, 4, 7, 9, 11 są zepsute. Użyj ich w następującej kolejności - 3, 10, 11, 8, 2. W zamian otrzymasz srebrny medalion. Znów wróć na dziedziniec i włóż medalion w odpowiednie miejsce, teraz pozostaje Ci jedynie udać się do piwnicy (BASEMENT), musisz obejść całą szkołę i zejść drugimi schodami, następnie wejść do pomieszczenia z bojlerem (BOILER ROOM), gdzie naciśnij przycisk, dzięki czemu otworzą się drzwi do budynku zegara. Wróć więc na dziedziniec, nagraj po drodze stan gry i wejdź do środka. Przejdź na drugą stronę - wkroczysz w inny wymiar. Teoretycznie nic się nie zmieniło - układ pokoi jest ten sam, tylko że cały świat wygląda jak z piekła rodem. Z dziedzińca wejdź do szkoły i udaj się do magazynu (STORAGE ROOM), skąd zabierz różową kulkę (RUBBER BALL). Idź do pomieszczenia pomiędzy magazynem a holem - weź amunicję oraz apteczkę, z klasy znajdującej się w prawym dolnym rogu zabierz żółtą kartę (YELLOW PICTURE CARD), po czym udaj się do INFIRMARY, gdzie pozbierz przydatne przedmioty i nagraj stan gry. Pobiegnij do pokoju znajdującego się za recepcją i przyjrzyj się drzwiom po prawej stronie - zobaczysz w nich małą szparę. Wróć w nią żółtą kartą, a otworzą się drzwi. Wejdź w drzwi naprzeciw, a znajdziesz się w damskiej ubikacji - wyjdź z niej - znajdziesz się na drugim piętrze !?!. Idź do męskiej ubikacji łobuzki i zabierz naboje. Ponownie używając damskiej ubikacji wróć na pierwsze piętro. Wejdź do ubikacji dla chłopców (również obok), a zobaczysz ciało martwej dziewczyny. Nie namyślając się długo zabierz strzelbę (SHOTGUN). Idź teraz do pokoju nauczycielskiego (lewy górny róg na pierwszym piętrze), weź naboje i spróbuj wyjść. W tym momencie zadzwoni telefon, a gdy podniesiesz słuchawkę - usłyszysz piękny śpiew dzieci. Pobiegnij na drugie piętro i idź do szatni (LOCKER ROOM) po drodze zabierając różne przydatne rzeczy. Podejdź do zakratowanej szatni, z której wydobywają się dziwne odgłosy. Po ścianie zabierz klucz do biblioteki leżący na ziemi. Udaj się do biblioteki (LIBRARY) i przeczytaj otwartą książkę, w której znajdziesz wskazówki co do pierwszego bossa, z którym przyjdzie Ci się

MIASTO cz. 2

pułapki sterujący i opuść most. Wyjdź z budki i przebiegnij do drugiej części miasta.



SZPITAL



[MORGUE] lekarstwo ampułce. Idź teraz do magazynu w piwnicy [STOREROOM], przeszukaj szafkę, a odkryjesz nowe drzwi. Przejdź przez nie, użyj alkoholu na rośliny owiniętej wzdłuż kraty w podłodze, a następnie ją podpal zapałami z szafki. Zejdź na dół, przejdź przez drzwi po prawej, a później po prawej - weź kasetę wideo.

Wyjdź na korytarz i wejdź w drzwi po lewej stronie, weź klucz. Musisz teraz wrócić się aż na trzecie piętro, do pokoju 302, w którym za pomocą magnetowidu. Obejrzyj kasetę i idź do sali egzaminacyjnej [EXEMINATION ROOM] - spotkasz tam dziewczynę o imieniu Lisa. W trakcie rozmowy Twojego bohatera zaczyna strasznie boleć głowa, po czym wpada przytomność. Kiedy się ocknie, będzie z nim znana Ci już kobieta. Zostaw kolegę i idź do sklepu z antykami i ponownie szybko odejdź.

MIASTO cz. 3

Wyjdź ze szpitala i udaj się na posterunek policji [2]. Znajdziesz tam trochę amunicji oraz lekarstw, a także bezdenną mapę zapisz swój stan gry. Przeczytaj informacje napisane na tablicy, po czym wyjdź z budynku i skieruj swe kroki do sklepu z antykami [3]. Wejdź do środka, zejdź na dół i przeszukaj szafkę stojącą pod ścianą. W pewnym momencie zjawi się Pani Oficer, która zamienia się stroju, a Ty wejdziesz w odkryty korytarz. Przejdź nim do końca - zobaczysz otwór. Obejrzyj go i spróbuj wyjść - w tym momencie otwór zacznie się palić, a nasz bohater straci przytomność. Zobaczysz następnie scenkę, w której pokojówka wciąga w korytarz i otwór, po rozpłynięciu się w powietrzu... Kiedy się obudzisz, będzie obok Cię Lisa - wysłuchaj jej opowieści. Następnie wróć do sklepu z antykami i wejdź po schodach do góry, a ponownie znajdziesz się w „innym wymiarze". Wyjdź na ulicę i podążaj do centrum handlowego [4]. Gdy zaczniesz wchodzić po ruchomych schodach, wtedy się wszystko rozmazuje, w którym zobaczysz swoją córkę. Po sekwencji wchodzisz na górę i wejdź do budynku jest tylko jedno otwarte wejście, nie przechodź na razie obok martwego ciała leżącego na ziemi. Zabierz amunicję oraz sztabkę znajdującą się w pomieszczeniu, zapisz stan gry i dopiero teraz spróbuj pobiec w kierunku ciała. Jednak nie dobiegniesz do niego, gdyż zapadnie się pod Tobą podłoga, a Ty spadniesz w dół wprost na spotkanie z kolejnym bossem. Nie obrzymiej dodatkowicy (!) nie da się niestety zatrzymać żadnym strzałem, musisz wiedzieć w nią sporo dawki ołowiu. W każdej chwili możesz zebrać strzelbę myśliwską leżącą pod ścianą.

Po pokonaniu bossa wyjdź przez otwór, aby powrócić w scenkę. Musisz teraz wrócić do zapisu [1], biegnąc do niego wejdź po drodze na pokoje i zabierz

w ruchu. Kiedy zabłysną owada, znowu stanie się jasno, ale śniegu będzie padało dalej. Zejdź

stołka w barze naprzeciw weź lekarstwo. Przebiegnij teraz przez most, którym dostałeś się

pierwej, więc musisz wsłuchiwać się w odgłosy dochodzące z kanałów, aby nie zostać

znajdziesz naboje i lekarstwa. Biegnij drugą stroną ścieku do końca w prawo i przejdź przez

żółtawe drzwi z napisem „KEEP OUT". Na końcu zeszłej znajdziesz klucz do owalnej części kanałów, oraz mapę. Wróć się, przejdź na drugą stronę i otwórz znalezionym kluczem

koniec kanałów, gdzie znajduje się drabinka. Wejdź po niej do góry i znów kieruj się mapą

jest on w lewym, dolnym rogu mapy w drugiej części kanałów. Wróć z kluczem, otwórz

bramę i wyjdź po drabince do trzeciej części miasta (możesz tam również nagrać stan gry

MIASTO cz. 4

zdjęcie wiążące na ścianie zapamiętaj kombinację do pokoju doktora - dalej, a na końcu

pomocą mapy nr.1. Wróć do recepcji i otwórz drzwi naprzeciw, a znajdziesz się w gabinecie

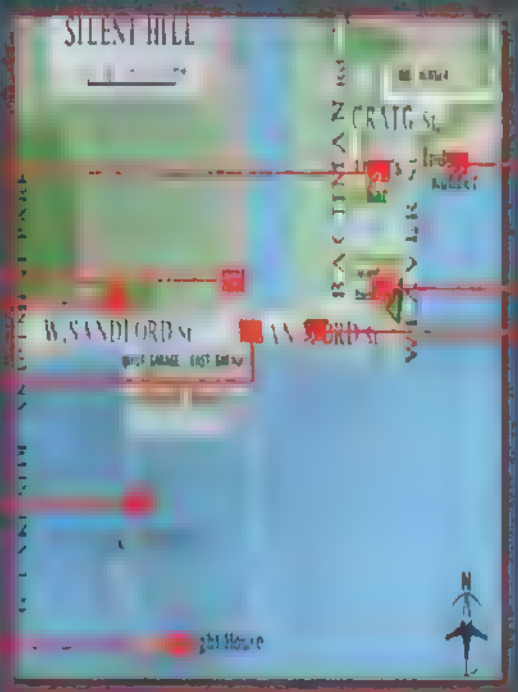
Użyj znalezionego przed chwilą klucza na wodociągu, a znajdziesz ciekawą fiolkę. Zanim

odnajdziesz zdążysz ją obejrzeć, przyjdzie doktorek, który odwiezie Cię wreszcie na

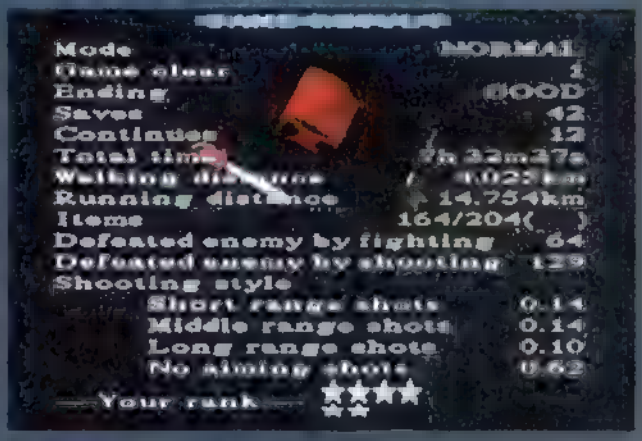
swoje sprawy; zabierze kolbę - wyjdzie. Wróć z kolbą i kieruj się w stronę laboratorium.

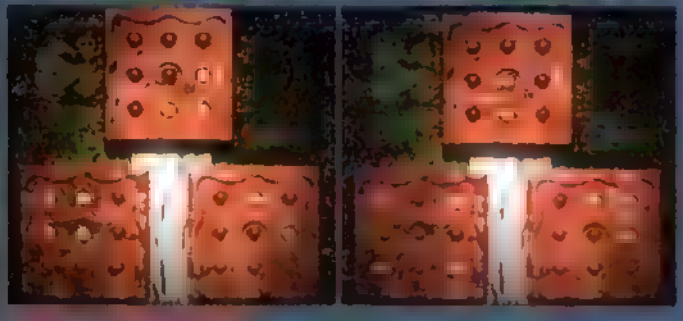
laboratorium.

Kiedy dojdziesz do miejsca [5], zobaczysz jak niemalże miasto Silent Hill zamienia się w



Statystyki oraz różne zakończenia





AKUJI
THE HEARTLESS

1. LEVEL COCYTUS "THE RIVER OF SOULS"

LEVEL 2 PLUTON "THE TEMPLE OF TEARS"

LEVEL 3 KHALAS "THE SANCTUM OF HATE"

...nam przeszkody ... stanąłem naprzeciw ... Współem się na górę ... obok czerwonego lustra, w którym zobaczyłem odbicie niewidzialnych kamieni. Skacząc po nich dotarłem do ... kamienia następnie wróciłem się do drzwi. Na drodze stanęła mi wiedźma po zniszczeniu jej i włożeniu kamienia do pasującego otworu otworzyłem drzwi. Idąc do przodu zauważyłem wielką dziurę w dole i unoszącą się platformę na poruchach. Na wprost zobaczyłem miejsce na klucz (kamień). Skacząc na platformę skręciłem w lewo i omijając obracające się drzewa zabrałem kamień potrzebny do uruchomienia wysuwających się ze ściany głazów, po których wskoczyłem do góry. Po zabiciu wiedźmy stanąłem na brzegu i czekałem rozwalając klocki unoszące się na środku. Otworzyły się kraty, skoczyłem w dół obok wysuwających się kamieni, wszedłem do otwartych już krat i ... trzecią głowę 3. Wróciłem się z powrotem i wskoczyłem na wystający się kamień. Po zabiciu wiedźmy skoczyłem do góry i złapałem się siatki. Trzymając ... na drugą stronę. Przeskoczyłem przez wysuwający się kamień ... do ... Zeskoczyłem na drugą stronę. Po zabiciu mumii ... do góry po drabinie, zabrałem czwartą czachę, którą zabrałem 4. ... do góry po ... torach dźwigni po obu stronach zwodzonych ... przeskoczyłem po znikających kamieniach na drugą ... W pierwszej komnacie po zabiciu wiedźmy pękła szyba, za którą zobaczyłem ... pokonałem ją ogniem. Po wykończeniu czachy mogłem opu...

LEVEL 4 MAHDI "THE LAIR OF MAHDI".

... pokonaniu pierwszego bossa, broń ukryta jest pod kryształem ... otwierają się nowe drzwi i następne levele. Wszedłem do najbliższych drzwi i znalazłem się w pomieszczeniu, gdzie znajduje się następne cztery levele. Teleport ...

LEVEL 5 OINOS "THE DARK ACROPOLIS".

...em się na moście ... wiedźmę, którą zabiłem. Rozwa... kamienie i zabrałem z nich broń i bonusy. Między przeszkodę z ostrzami po prawej stronę czekała na mnie kuszą i strzelająca armatka. Po zlikwido... wyjściu przeskoczyłem ob... kulę, na końcu zabrałem ... uzupełnił mój arsenał bro... na kamień ... drabinę ... ory. Na górze musiałem przejść ... do przodu zwracając uwagę na obracającą się kulę. Skręciłem w prawo i idąc przez obwieszony mostek zlikwidowałem następną wiedźmę, znalazłem się w następnym pomieszczeniu z obracającą się przeszkodą z ostrzami. Zabrałem fioletową czachę, maskę 1. Gdy ominąłem przeszkodę i zabrałem znajdujące się tam kryształy i czachy pojawił się stwór, którego zlikwidowałem. Zawróciłem z powrotem aż do wychodzącej z niej platformy, znalazłem się obok otworu, do którego wsadziłem klucz (kamień). Po zabiciu wiedźmy i strzelającej do mnie armatki ruszyłem dalej, stanąłem przed poruszającym się kamieniem i skoczyłem do góry, następnie zabrałem się siatki i ruszyłem do przodu w stronę ciemnego korytarza. Tam czekała mnie walka z dinozaurem. Po ciężkiej walce otworzyły się kraty, obok mnie znajdowało się miejsce do umieszczenia kolejnego klucza (kamienia). Idąc do przodu napotkałem następnego potwora, którego zabiłem. Czekały na mnie poru... się kule, omijając przeszkodę i po zabiciu wiedźmy stanąłem na kamieniu ... wdrapałem się drabiną do góry. Po zabiciu przeciwnika zabrałem klucz (kamień) i skoczyłem do przodu, gdzie znajdowała się maska 2. Po... wróciłem na miejsce, gdzie zabiłem wielkiego zwierzaka i włożyłem pasujący kamień. Jednak przedtem musiałem zdobyć maskę 3, która znajdowała się do... kolejne na wprost otwartych krat na wysokim murku. Wskoczyłem na niego po kamieniach z ... się po lewej stronie. Wszedłem do poprzednio otwartego pomieszczenia ... wdrapałem się do góry po drabinie na lewej ścianie. Poznałem nagonie w lewo i po ominięciu przeszkody zabrałem szarą czachę. Wróciłem się poszedłem w drugą stronę. Po ominięciu ostrzy nacisnąłem przycisk znajdujący się na ścianie. Demo wyjaśniło, że kamień opuści się. Musiałem pójść na drugą stronę, aby ... zdobyć drugi guzik. Po jego naciśnięciu ze ściany zaczął wychodzić prostokąt, a na horyzoncie pojawił się potwór, który zaczął do mnie strzelać. Po wychodzącym ze ściany kamieniu wskoczyłem do góry i zabiłem potwora. Ruszyłem w stronę maski 4, po ominięciu ostrza i po jej zabraniu ruszyłem w drugą stronę. Tam czekały na mnie ostrza. Gdy je ominąłem, zobaczyłem guzik który ...ciągnąłem. Jak się okazało, opuścił on niżej kamień (klucz) - demo pokazało mi następny guzik. Zeskoczyłem na dół i po naciśnięciu guzika gorąca woda spłynęła w dół, a ja spokojnie wziąłem kamień (klucz) i włożyłem go do otworu. Po ... stwór, którego zabiłem. Spowodowało to otwarcie się wrót, za którymi ... na mnie następny potwór. Po pokonaniu go wskoczyłem na teleport. Po ... teleport - wszedłem tam.

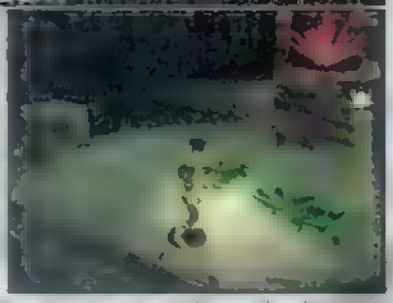
LEVEL 6 DISCORD "THE BURIAL MOUNS"

... wokół mnie ... pod. Gdy przeszedłem ... mur, skręciłem w lewo i zabrałem ... czachę. Wróciłem się i ruszyłem ... przed ... kamieniem ... skoczeniu na niego, kamień się obrócił. Po lewej stronie od miejsca gdzie stałem ... kowała się drabina. Wdrapałem się ... ną skałkami po kamiennych bu... ich. Naprawę zebrałem zieloną cza... i potem skacząc dalej znalazłem ... się na kamieniu, w którym otworzyły się kraty na początku ... 1. Skoczyłem na dół i wróciłem na miejsce, gdzie ruszał się kamień, przeszedłem na drugą stronę. Skacząc do góry znalazłem się przed za... scem na klucz (kamień). Obok wrót zjawił się nieprzyjaciel, którego zlikwidowałem poszedłem w lewo i zobaczyłem fokę, którą zabiłem. Skacząc do przodu potrzebny mi kamień (klucz). Wróciłem do ... przed ... kamień (klucz) ... zabić następnego nieprzyjaciela ... otworzyły się wrota, idąc do przodu i skręcając w lewo zabiłem mumię. Idąc. Skacząc do góry znalazłem się przy moście. Idąc przez most napotkałem mumię. Po zabiciu jej wskoczyłem do góry, skręciłem w lewo i ruszyłem do przodu. Po ...drowałem w lewo i skacząc do góry zobaczyłem drabinę, wd... doszedłem do góry, odbiłem się do tyłu w prawo i po zabiciu fok na... kryształ (kontynuacja z tego miejsca). Wspiąłem się po drabinie znajdującej się na murku i szybkim skokiem dotarłem do fioletowej maski. Wróciłem więc z powrotem na miejsce, gdzie znajdował się niebieski kryształ. Pierwszą linę, którą zjechałem była ta znajdująca się przy ogniach. Zjechałem na dół, a tam w boku jed... maska 2. Zeskoczyłem i wróciłem na drugą wycięgę. Drugą linę była ta na kamieniu, gdzie mogłem się też drabiną. Gdy zjechałem na dół wyjąłem po... ny mi kamień (klucz). Po włożeniu klucza (kamienia) pojawiła się drabina. Gdy wspiąłem się do góry, odbiłem w prawo i chwyciłem się drugiej drabiny. Wszedłem do góry, idąc do przodu przez wąską dróżkę i po przeskoczeniu na drugą stronę platformach i po zabiciu dwóch fok wziąłem kamień (klucz) i włożyłem go w od... miejsce. Otworzyły się kraty, po lewej stronie znalazłem drabinę i miejsce ... następny kamień (klucz). Wdrapałem się do góry po drabinie, po lewej stronie na końcu zobaczyłem potrzebny mi kamień (klucz). Gdy go dostałem, zeskoczyłem na dół i włożyłem kamień do otworu. Jak się okazało drabina zaczęła po... pionie. Wskoczyłem na nią i gdy była w najwyższym położeniu, odbiłem się do ty... Zeskoczyłem na kamień, potem wskoczyłem na ruszający się kamień, który był nad drabiną, i po następnym skoku byłem na górze. Po prawej stronie znajdował się mur po boku zobaczyłem drzwi. Rozwaliłem je ... wodki znajdował się ... przejściu mostu i zabiciu dwóch ... wrów skoczyłem na ... potem szybko skoczyłem na drugi kam... który się ...ruci. Po jednym ... wskoczyłem na górę i zab... P... bójcu go otwo... środku portal w ... Gdy zt... ... nusorożce ożyły. Po zabiciu ich na murze pojawiła się drabina, wszedłem do góry i ... dwóch skokach znalazłem się na miejscu. Zobaczyłem mrowisko, które zlikwidowałem, przede mną poruszały się cztery kamienie. Po paru próbach skacząc do góry, gdzie znajdowa... ... teleport. Za nim była maska 4.

LEVEL 7 STYGIA "THE BLOOD SWAMP"

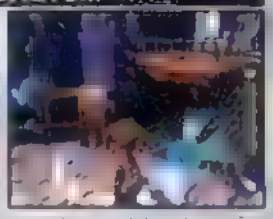
... Gdy ... dłem do wody zab... ... się okazało w wodzie pływał też krokodyl. ... iczyłem z powrotem na mostek i skręciłem w prawo. Na drogę wyskoczył wąż, po zabiciu którego wskoczyłem na poru... szający się mostek i skoczywszy d... ... du chwyciłem się drabiny. Wszedłem do góry, na prowadzącej w lewo drodze spotkałem trzy węże i dwie zielące maski. Przeszedłem krótki korytarz i znalazłem się w następnym pomieszcze... wodą. Na kamieniu wisiała drabina, wdrapałem się do góry. Na kamieniu obok znajdowała się energia, skoczywszy tam wróciłem i parom skokami przez ruszające się deski na łańcuchach dotarłem na kamień z czerwoną czachą. Skoczyłem na drugi kamień, zobaczyłem maskę 1, którą zabrałem. Skoczyłem w dół i szybko dobiegłem na ląd, gdyż za plecami miałem krokodyla. Na lądzie zab... łem węże i zab... kamień (klucz), na prawym murze były dwie deski. ... skoczyłem po nich, dot... przed obracającą się klatkę z czerwoną czachą. Po zebraniu jej zeskoczyłem w dół i szybko wróciłem do korytarz... ... zabiłem dwa węże. Stanąłem na ... głonej drogi i zeskoczyłem ... Idąc do przodu napotkałem na bardzo ... następną przeszkodę, po om... ... następne ... nacie. Stanąłem na lewym kam... nie, po zl... nu armatki znajdującej się naprzeciw mnie skoczyłem w lewo, zdejmując ... broń. Wróciłem z powrotem, skacząc po kwiatowej desce, zabrałem ... jącej znajdowała się armatka. Przede mną następne stwo... gdy stwo... rozwaliłem armatkę i jedną osę. Skręciłem w lewo i po paru skokach i za... ... nalazłem się na górze. Idąc do przodu om... na końcu zobaczyłem kamień (klucz). Zanim ... czterema wiedźmami. Wróciłem z powrotem ... łową kłodą na łańcuchach. Wskor... taśmę. Zanim dotarłem ... powietrzem włożyłem ... kamień (klucz) do ... za zieloną taśmą. Po w... taśmy z ziemi pokazała się maska 2. Gdy ją ... i zeskoczyłem do otwartych drzwi ... łem do nie... wy zaś na końcu nad drzwiami maska 3. Gdy ją ... łem znalazłem się w ... komnacie, przede mną stał wysoki mur. Gdy się d... okazało się, że jest to most. Przeszedłem po nim na drugą stronę, gdzie wyst... na mnie wiedźma. Na środku znalazł się ... kamień (klucz). Na lok... znalazłem most, po popchnięciu go wsz... łem się po nim do góry. Po prawej stronie wyst... na ... wiedźmę, po jej zabiciu wskoczyłem do wody po trzech prostokątny... ... w dół spadł wielki pień z drabiną na jednym z boków. Zanim tam dotarłem, za... wiedźmę wspiąłem się do góry. Obok znalazłem następny most do popchnięcia. Gdy go opuściłem, poszedłem po nim do przodu po kamień (klucz). Zanim go zabrałem, zabiłem trzy węże i wiedźmę, wróciłem do miejsca gdzie włożyłem kamień (klucz). Opuściła się następna kłoda z drabiną, wspiąłem się do góry i po zabiciu ... łem zbliżyłem się do ruszających się platform w powietrzu. Skacząc dotarłem do poszukiwanego mi kamienia (klucza), nie wróciłem się z powrotem po ...

LEVEL 8 KUTAMA "BLIGHT"

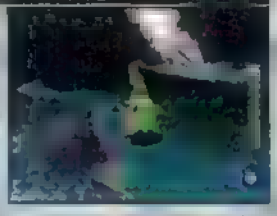


LEVEL 9 OKAL "THE WEB OF OKAL"

LEVEL 10 LAOHAA "THE ARBORETUM"



LEVEL 11 SEIOMOS "SLIME CAVERNS"



LEVEL 12 LIMBO "ACROSSROAD S"

...(ilen przy którym znajduje się ...szka z bronią). Uderzyłem w latają...cy kryształ i po obrotowym kamieniu przeskoczyłem na drugą koniec gdzie uderzając w przełącznik zrobiłem sobie most. Po zaskoczeniu przeszedłem na drugą stronę, podszedłem do słupa światła i z jego pomocą wskoczyłem wyżej. Minąwszy podwójne ostrze zabiłem latające kryształy i przeskoczyłem nad wrzątkiem po obrotowych kamieniach. Doszedłem do Checkpointu, na rozstaju skierowałem się w prawo po kamień - klucz. Wróciłem się z powrotem ...homiem latające w powietrzu stożki. Skacząc po nich uważałem na zielone kule, zabrałem 1 maskę i poszedłem dalej po drabinie do góry. Przede mną był słup światła - nie skorzystałem z niego tylko zeskoczyłem w dół. Podszedłem do kolejnego słupa światła i z jego pomocą zabrałem kamień - klucz. Wszedłem po ...drabinie do góry i włożyłem klucz w odpowiednie miejsce. Wskoczyłem do góry za ...pomocą jednego słupa światła uruchomiłem obrót ...przeskoczyłem dalej. Później ...udałem się w dźwignię (obrotowy ...kamień rozkazał się na dwie części, dzięki czemu mogłem przejść dalej. Po zaliczeniu psa zeskoczyłem w dół po maskę nr 2. ...minąłem przeskoczyć przez latający stożek z którego wyrzucony ostrza (omijając kamiennym płytami nad nią. Aha trzeba ...to jakoś zrzucić. Podszedłem ...pierwszej obrotowej dźwigni i jeden kamień już był na dole. Później rozbiłem cztery latające czarne kryształy i połowę roboty miałem za sobą. Kolejna dźwignia ...wśród ostrzy, a ostatnia na górze - do której dotarłem po obracających ...ych płytach. Gdy dziura w podłodze była już zamknięta, otworzyłem ... Na drugi koniec mostu dotarłem po znikających skrzyniach, doszedłem do ...klucza. Na górze skierowałem się w dźwignię, włożyłem klucz do otworu (na ...tułowiu tułowiu z wrzątkiem). Z góry pochylił się jeden z bloków skalnych, na którym była drabina. Za pomocą słupa światła wskoczyłem się w górę ...włożyłem we... ...a się środkowego bloku ...po którym przeszedłem na drugą stronę (do Checkpointu) przeskakując dalej, po latających stożkach doszedłem do placu po którym biegał pies. Ha, ha, biegał! Po schodach do góry i uruchomieniu dźwigni spowodowało, że przypłynął po mnie transport w postaci łódki. Dopłynąłem nią do miejsca ... znajdowały się cztery pomieszczenia pozamykane szybami. Słup światła na środku na końcu po prawej stronie znajdował się przełącznik - przełączenie go spowodowało rozbicie szyb, ...ałe psa, i otwarcie drzwi na górze. Wskoczyłem do góry ...pomnikiem jakiegoś szkieletora w środku. Po zabiciu, ...ego oczu otworzyły się ...skoczyłem na dół, a tam przy ...i 3. Po drabinie do góry wskoczyłem ...łem do teleportu.

LEVEL 13 PURITY "THE CHAMBER"

...dotarłem do pomieszczenia z wrzątkiem na podłodze. Jak na złość, do pomocy obiadu przyszedł kumpel - pałająca pokraka. Pozbierałem broń i po krótkim ...łem tam otap...

LEVEL 14 ENOCH "THE BLOOD RUINS"

...nych krat i dojścia do ściany z wysuwającym się kamieniem. Z prawej strony znajdowała się dźwignia, która uru...nie się następnych kamieni. Po ...stołach byłem już u góry, przeszedłem ...platformie do końca, aż znalazłem ...y dźwigni która uruchomiła latające kamień. Po wskoczeniu na niego ...em się piętro niżej i zabrałem ...szą maskę 1. Była ...kamień ...

Po zlatwieniu kilku gepników wszedłem do góry po drabinie. Przede mną było ...nięte przejście - przez żelazne kraty. Skierowałem swe kroki do góry na lewo po schodach. Po ruszających się platformach, omijając armatkę na środku ...doszedłem do dźwigni, która otworzyła kraty na dole. Wróciłem się i wszedłem do ... Omijając wodę, kamień doszedłem do otworu na kamień (klucz) poszedłem w prawo i po walce z wrzątkami zabrałem kamień (klucz). Po włożeniu go ...mostek wzniósł się piętro wyżej, a ja dostałem się tam po wysuwających ...bloków skalnych. Gdy przeszedłem na koniec, doszedłem do dźwigni, jednak gdy zeskoczyłem w dół, zobaczyłem maskę na słupie. Zrobiłem skok i drugą maskę z tyłu mojej. Wróciłem się do góry i przełączyłem dźwignię, uruchomiła ona kamień. Dzięki czemu mogłem wejść piętro wyżej. Pokonując przeciwników przełączyłem ...ejną dźwignię i sytuacja z kamieniem się powtórzyła. Piętro wyżej, kolejna dźwignia i skok po trzech wysuwających się kamieniach do góry. Na górze wdrapałem się po drabinie na jeden ze słupów i zatrzymałem armatę. Zabrałem kamień (klucz) i otworzyłem nim wrota na dole. Wszedłem do środka i po schodach do góry, na końcu platformy znalazłem kamień (klucz). Po drabinie znalazłem się z przodu platformy wszedłem wyżej i wkładając klucz ...ce spowodowałem podniesienie się mostu. Przeskakując ...się dwóch bloków skalnych doszedłem do końca. Tam po drabinie ...

...

LEVEL 15 CAINA "THE BLADE TEMPLE"

Level zaczy...jąc piłę ...ły obok mnie ...ątrz. Gdy się zatrzymały ...ym po nim na górę. Zabiłem ...cego i natrafiłem następny wy...znik. Trochę uszkodziłem budowlę i po ...w środku zabierając po drodze ...Gdy wszedłem do środka ...łem po obrotowej piła do góry i dał do końca ...Później do góry ...

Po drodze uważnie na dmuchające maski. Gdy dotarłem ...znalazłem się platforma poruszająca się ...a później znowu na następne piętro w ścianie. Gdy doszedłem do końca i ...balkon, a na nim maskę 2. Idąc dalej, doszedłem d... początku levelu i zaliczyłem Checkpoint. Przeskoczyłem z balkonu po przeciwnych ...platformach na szynach do otworu w ścianie. Gdy wszedłem d... sprawnie zabrałem maskę nr 3. Doszedłem do końca pomieszczenia i w ...lewej stronie przycisk, który spowodował wybuch w ścianie tak że ...uszkodzonych dojść do kolejnego przycisku. Po wciśnięciu go platforma znajdująca się ...

...ś tam w ...przycisku pojawiła się kolejna platform... ...ne płyty. ...drugie strone. Zabiłem wrzą... ...czterech ...gdzie mogłem uzupełnić energię. Później po walce na ...po otworu w ścianie. Podszedłem do wielkiej szyby ...(klucz). Po zeskoczeniu na dół znalazłem się na ...ego otworu, w ścia... ...i pokój nie do poznania. Po zwisających blokach skalnych dostałem ...tym przycisku w ścianie ...następnie wyłączyłem ...Później ...czyłem na drugą stronę, po prawej stronie tuż za ...

LEVEL 16 GEHENNA "THE DEAD ARMADA"

No ładnie - Titanic, i do tego w kosmosie! Znalazłem się na wraku statku, podszedłem do trzech skrzyń - po ich przeskoczeniu zabiłem latającego strusia, po schodach do góry i kolejny struś pozbawił się z życiem. Po drabinie wszedłem na pokład wyżej i kolejna krwiożerczy... Później przeskoczyłem po obracającej się platformie na drugą stronę (w kierunku rur dmuchających powietrzem) i wskoczyłem na podest... ...piętro ...z dwóch gejzerów ...i kolejny strus przeskakując z pokładu na pokład d... ...strusia w... ...czyłem ...z do harpuna, dzięki któ... ...i znowu w nim część po długiej walce z potworami w... ...czyłem dźwignię która uruch... mnie. Podszedłem do otwartej rury, która wciągnęła mnie na ... ...ych podestach, uważa... ...na lecące boczn... ...ą i dałem ...do mnie... ...W otwór włożyłem kamień ...tam wszedłem, włączyłem dźwignię ...podłodze na zewnątrz kom... ...kosmicznej kajuty. Gdy przeła... ...pokoju wszedłem po drabinie wyżej ...na ...z ko... ...em energię i wyszedłem przez d... ...nięciu do teleportu.

LEVEL 17 SAMEDI "THE FINAL CONFLICT"

...

...dy boss padł, myślałem że ... ...niec jednak on odżył i przemie... ...się w wielkiego pająka. Zabawa za... ...częła się od początku - po ostatecznym ciosie mogłem opuścić ...ten level i po uwolnieniu swojej ukochanej wró... ...em do świata żywych.

GAMERA

Ps. Za pomoc w rozpracowaniu gry dziękuję

BRAVE FENCER MUSASHI

OPIS PRZEJŚCIA GRY cz. 2

Poszukiwania Scrollu Ziemi

Skarby: Longevity Berry
Przeciwnicy: Maneater, Magician

Po ocaleniu maszyny parowej i rozmowach z ocalonymi więźniami wróć ponownie do [illegible], gdzie porozmawiaj z burmistrzem. Da Ci on również specjalny owoc, dzięki któremu Twój parametr HP wzrośnie o 25. Udaj się teraz ponownie w góry (TWINPEAK MOUNTAIN) przejściem koło stacji gondoli i idź w lewo. Skacząc ze słupa na słup [illegible] odustań się na drugi [illegible] pobiegnij do końca w lewo. Czeka Cię tam spotkanie z Rootrickiem. Po krótkiej [illegible] wie rozpoczniecie „wspinaczkowy” wyścig - kto pierwszy będzie na górze, ten wygrywa i otrzymuje pierwszy SCROLL. Kiedy wygrasz, podejdź do SCROLLu i naciśnij $, a staniesz się posiadaczem siły Ziemi. Aby jej użyć, musisz najpierw nacisnąć START i w menu SWORD wybrać EARTH. Teraz po naładowaniu energii (R1) możesz poruszać skały i wywoływać trzęsienia ziemi. Siłę tą będziesz mógł od razu wypróbować, gdy [illegible] walić kamień blokujący przejście. Rozwal go i [illegible] w dół, teraz [illegible] [illegible] [illegible] wcześniej nie uwol[illegible] [illegible] doktora, iść w miejsce [illegible] wcześniej wskakiwałeś na trawę - i tym razem uratować doktora. W każdym bądź razie wróć do wioski - kiedy się w niej znajdziesz, przyjdzie Ci na powitanie John, porozmawiaj z nim, idź się wyspać (zrób przy okazji SAVE a).

ERRATA

[illegible]

Walka ze strażnikiem Ziemi

Więźniowie: Knitter Lunchetta

Idź do zamku i pogadaj ze staruszkiem. Wróć do wioski, odnów zapasy wszystkich niezbędnych rzeczy jak chleb, ser, W-Gel i udaj się ponownie przed wejście do gór. Wejdź do środka, ale tym razem idź w prawo. Przy pomocy „siły Ziemi” zepchnij kamienie na dół tak, abyś mógł przejść dalej. Uwolnij kolejnego więźnia (Knitter Lunchetta) i idź dalej. Zepchnij następne kamienie, przejdź przez nie, a spotkasz się z czterema przyjaciółmi, którzy pomogą Ci otworzyć wejście. Czeka Cię teraz poważna walka z drugim bossem - Skullpionem. Nie możesz jednak walczyć z nim zwyczajnie podchodząc i waląc mieczykiem - musisz w odpowiednim momencie używać „siły Ziemi”, aby rzeczy jadące w koszyku załadowanym przez Twoich przyjaciół spadły prosto na przeciwnika. Po kilku razach Skullpion zostanie ogłuszony, a Ty dopiero wtedy możesz zadać kilka ciosów Lumina ($). Musisz bardzo uważać na ataki przeciwnika, gdyż szybko zabierają energię. Czasami również Skullpion atakuje Twoich kompanów - musisz wtedy szybko użyć „siły Ziemi”, aby sprowadzić go na ziemię, bo w przeciwnym wypadku przez jakiś czas nie będą oni mogli ładować rzeczy do koszyka. Po kilku ogłuszeniach i udanych cięciach Luminą powinieneś pokonać Skullpiona (pamiętaj o odnawianiu energii) i zakończyć drugi rozdział gry.

ROZDZIAŁ 3: SAVING TIM

Technika: Crosswise Cut
Skarby: [illegible]

Klucz do kopalni

Nazajutrz udaj się do zamku i pogadaj z [illegible], którego niedawno uwolniłeś (KNIGHT), a on nauczy Cię nowej techniki walki. Wróć do wioski, pogadaj z burmistrzem i hotelarzem stojącymi na rynku. Dowiesz się, że Vambees (pół wampiry, pół zombie) przejęły kontrolę nad miastem. Każdy, kto zostanie przez nich ugryziony, stanie się po pewnym czasie Vambeem. I jak się słusznie domyślasz - musisz kolejny raz uratować wioskę. Po rozmowie udaj się do młynarza (wiatrak) i pogadaj z nim - musisz jednak wiedzieć, że jest to bardzo dziwny gość, który otwiera drzwi po godzinie 23:00. Da Ci on klucz do kopalni oraz powie, że Vambeesy groźne są tylko pomiędzy 3 a 7 nad ranem. Udaj się teraz do kopalni (niedaleko restauracji) i wejdź do środka.

Kopalnia

Więźniowie: Carpenter Dicey, Knight Braslet
Przeciwnicy: Bloater, Sphere Bat

Na pierwszym skrzyżowaniu skręć w prawo, idź do końca i wejdź po słupie. Idź dalej [illegible] na spadające kamienie i umiejętnie skacząc na ruchome platformy [illegible] (to zmaleje trochę Twój wskaźnik HP) dojdź do wielkiego wentylatora. Wskocz na niego, a Musashi zacznie latać - w pewnym momencie wentylator się zatrzyma, a Ty szybko zeskocz na dół. Otwórz skrzynię, która okaże się Memory Boxem - zapisz tam swój stan gry. Idź w lewo, a znajdziesz się w lokacji z taśm[illegible] prowadzący w stronę ekranu - pójdź nim i uwolnij więźnia [illegible]. Wróć się, jedź w lewo, a później w głąb ekranu i [illegible] uwolnienia (Carpenter Dicey). Wróć się i idź do końca w lewo. Jeśli będziesz miał trudności w przeskakiwaniu platform [illegible] super mięty (Hi-mint) [illegible]

Zdobywanie Misteria

[illegible] Mary Nade
Skarby: Old Glove
Technika: Tenderize

Znajdziesz się w lokacji z pływającym blatem. [illegible] znajdziesz [illegible] wyspę [illegible] płyń ją dookoła i zeskocz na nią [illegible] idź n[illegible] (COOK MARY NADE). [illegible] pływająca [illegible] [illegible] więźnia (CHIEF GRAVIE) [illegible] skarb i owoc podnoszący [illegible]. Na końcu zeskocz do wyjścia i [illegible] Memory Box. Wdrap się po ścianie na samą górę [illegible] przesta[illegible] [illegible] na spadające [illegible] góry i skocz [illegible] w kierunku lewo-góra, aż dojdziesz do wyjścia. Wyjdź z kopalni, udaj się do burmistrza [illegible] Misteria. Po[illegible] teraz do zamku, gdzie porozm[illegible] Cię nowej techniki [illegible] Ci lek, dzięki któremu [illegible] odnów zapasy.

Poszukiwania Hotelo

Skarb: Aqualin, Rock
Przeciwnicy: tacy co zwykle w górach
Technika: Shish Kebab

Udaj się teraz w góry (TWINPEAK MOUNTAIN), przeskocz przez rzekę, idź w górę aż dojdziesz do jaskini. Spotkasz tam Hotelo, który został ukąszony przez stwory i za 12 godzin stanie się potworem - powiedz, że pomożesz mu. Jako że 12 godzin w grze upłynie w przeciągu 12 minut czasu rzeczywistego, to w prawym górnym rogu ekranu pojawi się licznik, który zacznie odmierzać czas. Musisz teraz działać szybko - pobiegnij w miejsce, z którego skakałeś na trawę i idź jeszcze kawałek w lewo. Użyj „siły Ziemi”, aby spadł kamień. Teraz przeskocz nad przepaścią wisząc na drągach wystających ze ściany i w[illegible] słupie na samą górę. Weź odtrutkę i wróć z nią jak najszybciej do Hotel[illegible] temu uratujesz go, a on uratuje chłopczyka o imieniu Tim. Wróć do [illegible] spotkasz się z uratowanym chłopczykiem, następnie z burmistrzem, który [illegible] pomarańcze. Idź do zamku, pogadaj z klownem (CLOWN), a nauczy Cię [illegible]

Vambees

Idź teraz do piekarni i porozmawiaj z dziewczyną. Uzupełnij teraz swoje zapasy, szczególnie Antidotum, idź pod restaurację (taki szary budynek koło wejścia do wioski) i poczekaj do godziny 18:00. Porozmawiaj z ojcem piekarzowej, który przyjdzie o tej godzinie, następnie udaj się do hotelu i zagadaj gości hotelowych (Wanda z pokoju 205 i Macho z pokoju 206). [illegible] poczekaj do północy. Zobaczysz, jak z budynku wychodzą wampiry i w [illegible] wiednim momencie przejdź przez drzwi (zanim się zamkną).

Piwnice restauracji

Kiedy zejdziesz na dół, zobaczysz pełno butelek leżących na ziemi. Idź na dół [illegible] spotkasz Mannicka - właściciela restauracji. Powie Ci, że aby otworzyć g[illegible] wrota, musisz odwiedzić cztery korytarze, na końcu których znajduje się [illegible] klucz. Otrzymasz również od niego ciastko, dzięki któremu odnowią się Tw[illegible] wskaźniki HP i BP. Do Mannicka możesz podchodzić w dowolnym momencie i za każdym razem otrzymasz ciastko. Zwróć uwagę, że nie zmniejsz[illegible] Twojego zmęczenia, więc będziesz musiał przespać się od cz[illegible] użyć mięty (MINT).

Korytarz #1 (na lewo)

Więźniowie: Mercenary Potrowst
Skarby: Shield, Odd Hat
Przeciwnicy: Bowler, Vambee, Fire vambee

Szybko pobiegnij w górę, omiń kw[illegible] „puszczające” kule i biegnij do końca [illegible] ostatni kwiatek - p[illegible] jego kulami możesz schronić się na małych platformach po bokach. Podejdź do niego i przejmij jego zdolność (pamiętasz - R1, później # i szybko kilka razy #). Możesz teraz rzucać kule klawiszem @ - teraz będzie Ci potrzebna. Przy pomocy kuli rozwal ścianę, która jest za kwiatkiem i zabierz skarb (SHIELD). Wróć się, wejdź po ścianie do góry i idź [illegible] aż do końca (uważaj na małe paskudztwo, które może Cię zarazić). W następnej lokacji szybko rozwal dwa potwory (za pomocą kul) i biegnij dalej. Rozwal ścianę po prawej, idź w prawo, stań na podeście i zagraj w kręgle (dosłownie). Kiedy zbijesz wszystkie „kręgle”, idź na drugą stronę. Uwolnij więźnia (MERCENARY POTROWST), rozwal ścianę po prawej i weź skarb (ODD HAT). [illegible] windy i wjedź na górę. Rozwal szybko gostka plującego w Ciebie [illegible] (przytrzymaj R1 i użyj Luminy) i idź dalej. Teraz szybko pobiegn[illegible] wejdź w przejście po prawej, biegnij dalej i po ruchomych platformach pnij się w

Piła

Korytarz #2 (na prawo)

Korytarz #3 (lewe wejście po przeciwnej stronie)

Korytarz #4 (prawe przejście)

Studnia

Posążek

Boss: The Relic keeper

ROZDZIAŁ 4: THE DUEL AT DRAGON ISLAND

Studnia

Drugie zadanie

Ogień w [illegible]

[illegible]

Na ratunek księżniczce

[illegible]

WIĘŹNIOWIE

Nr	Imię	Miejsce uwięzienia
0[illegible]	[illegible]	W lesie [illegible]
0[illegible]	Guard Lumpwood	Las Somnolent; niedaleko znaku wody
0[illegible]	[illegible]	Las [illegible] Meandering forest
0[illegible]	Maid Lorretta	Las [illegible] z lasu
0[illegible]	[illegible] Planissimo	Las Somnolent; niedaleko znaku ziemi
0[illegible]	[illegible] Lardwick	Góry Twinpeak; pierwszy więzień, [illegible]
0[illegible]	Mercenary Meitlofe	Góry Twinpeak; na samym końcu ścieżki prowadzącej wzdłuż rzeki
0[illegible]	Carpenter [illegible]	Góry Twinpeak; mała platforma obok miejsca, gdzie ściąłeś pierwsze drzewo
0[illegible]	Knight Lardwick	Góry Twinpeak; mała platforma [illegible] gdzie ściąłeś drugie drzewo
1[illegible]	[illegible]	Góry Twinpeak; pod mostem
1[illegible]	[illegible] Jerky	Podziemia restauracji; w korytarzu z teleportami
1[illegible]	[illegible]	Podziemia restauracji; w korytarzu z obracającymi się [illegible]
1[illegible]	[illegible]	[illegible]
1[illegible]	[illegible]	Góry Twinpeak; na małej platformie na prawo od [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
1[illegible]	Soldier Hanky Flan[illegible]	Podziemia restauracji; w korytarzu z ogniem
1[illegible]	Knight Brisket	Kopalnia; niedaleko podziemnego jeziora
1[illegible]	Cook Mary-Ned[illegible]	Podziemne jezioro; na wysepce z [illegible]
1[illegible]	[illegible] Sausage	Las [illegible]
1[illegible]	Mercenary Stu[illegible]	Podziemia restauracji; w korytarzu z [illegible]
2[illegible]	[illegible] Sloppy Joe	Lodowy pałac; za drzwiami z [illegible]
2[illegible]	Artisan Teabone	[illegible] na brzegu jeziora, zanim spotkasz się z [illegible]
2[illegible]	Carpenter [illegible]	Kopalnia; niedaleko podziemnego [illegible]
2[illegible]	Musician Al Fo[illegible]	Lodowy pałac; w lodowym [illegible]
2[illegible]	[illegible] Lunchelt[illegible]	Góry Twinpeak; [illegible]
2[illegible]	[illegible]	Lodowy pałac; w korytarzu, do którego [illegible] przez drzwi po lewej stronie u góry
2[illegible]	[illegible]	Podziemia restauracji; w korytarzu z [illegible]
2[illegible]	Chef [illegible]	Podziemne jezioro; na [illegible] platformie [illegible] się wokół jeziora
2[illegible]	[illegible]	Kopalnia; na lewo od [illegible]
2[illegible]	[illegible]	Kopalnia; w korytarzu do którego [illegible] wentylacji
3[illegible]	[illegible]	Lodowy pałac; na balkonie
3[illegible]	Knight Chuck[illegible]	Podziemia restauracji; w korytarzu z duchem
3[illegible]	Doctor Tung	Góry Twinpeak; płynąc tratwą skręć w lewo
3[illegible]	Knight Rump[illegible]	Kopalnia; w korytarzu na lewo od [illegible]
3[illegible]	[illegible] Lean[illegible]	Lodowy pałac; na górze lodowego bloku w [illegible]
[illegible]	Lapanet Brisket[illegible]	Podziemia restauracji; [illegible] korytarz z [illegible]

Wejdź w przejście po prawej [illegible] jest bardzo [illegible] i uwolnij więźnia [illegible] spadł na d[illegible] [illegible] zwycięstwa jest to [illegible] Wróć teraz do głównego holu.

Oko niebieskie

[illegible] Alchemist Leanman [illegible]

Skarb: Blue Eye

Wejdź teraz w drzwi po lewej stronie [illegible] aż w końcu dojdziesz do [illegible] Znajdziesz w nim więźnia (ALCHEMIST LEANMAN) [illegible] spada z powietrza [illegible] (BUTCHER CHOPS) [illegible]

Oko zielone

[illegible]

Lodowe królestwo

Przeciwnicy: Cool Plant, Copycat, Haya wolf, Mapper, Penguin, Slowguy, Stomp [illegible]

[illegible] w (Ed i Ben) z którymi miałeś już okazję się spotkać. Pamiętaj, aby porozmawiać z [illegible] MERCENARY MEITLOFE, MERCENARY POTROWST, MERCENARY STUE [illegible] jak dostać się do lodowego królestwa [illegible] do biblioteki i [illegible] o g[illegible] zwanym STU. Jeśli będziesz miał problemy z odszyfrowaniem zapadki [illegible] nie masz [illegible] angielskiego) to czytaj dalej. Udaj się do lasu MEANDERING (to tan [illegible]

[illegible] nie możesz przejąć. Za chwilę będą Ci one potrzebne.

Przeciwnik	Zdolność	Opis
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	D-Kick	Atak odbierający znaczną ilość energii
Stomp Golem	Pancerz	Bardzo silny pancerz
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible] do których dotrzesz po schodach, musisz posiadać oko [illegible]

Oko czerwone

[illegible]

[illegible] i idź jedyną [illegible] drzwi, które [illegible] tylko posiadając niebieskie oko, więc na razie nie zawracaj sobie tym głowy, [illegible] po prawej. Zobaczysz ruchome lodowe bloki i pingwiny. W [illegible] nie zabijaj teraz tych zwierząt, tylko wskocz na jeden z bloków i w [illegible] przeskocz na drugą stronę [illegible]

Skarby: Red Shoes, B-Undies, E-Undies, Green Eye

[illegible] Uwolnij więźnia [illegible] nie walcz [illegible] musiał [illegible] miałeś okazję spotkać. Przeczytaj tabliczkę [illegible] stwa jest użycie klonowania. Zwab gostka w okręg na podłodze, pozwól [illegible] gostka. Zabierz ostatnie oko (zielone) i wróć do głównego holu. Proponuję [illegible] sprawdzić swoje zapasy wszystkich „dóbr" - jeśli masz ich mało [illegible]

Boss: Frost Dragon

[illegible] wejścia. Utworzysz w ten sposób drzwi - wejdź do środka. Podejdź do posągu smoka i uderz mieczem w świecącą się kulę [illegible] na dół. Przy pomocy „siły Ognia" roztop lodowe kolce i przejdź dalej. [illegible] momencie [illegible] się boss - lodowy smok. Na razie nie możesz go [illegible] w niego ogniem ile wlezie, biegnąc z lewej strony na prawą. W [illegible] momencie rozwali on przejście po prawej, gdzie szybko pobiegnij. Musisz teraz [illegible] przedostać się na drugą stronę mostu. Za[illegible]

przez smoka. Gdy znajdziesz się po drugiej stronie, wreszcie będziesz mógł [illegible] jest to chyba [illegible] przeciwnik, z jakim [illegible] spotkać. Smok używa [illegible] rodzajów ataku:
Strzały lodowymi kostkami - możesz je ominąć skacząc. Jedno trafienie odbiera Ci od 15 do 20 jednostek energii.
Lodowy płomień - jest tylko jedna metoda, aby go uniknąć. Kiedy smok zacznie [illegible] strony, [illegible] szybko [illegible] w lewy górny róg ekranu. I analogicznie - jeśli zacznie ziać lodem z lewej strony. Jeśli zostaniesz trafiony, to stracisz 70 jednostek energii. Kiedy smok [illegible] położy swoją głowę na ziemi, aby odpocząć - jest to najlepszy moment do ataku [illegible] w niego ogniem lub wiatrem.
Lot - kiedy smok zacznie [illegible], musisz być bardzo szybki - biegnij w którąkolwiek stronę, aby go uniknąć (najlepiej w lewy lub prawy róg).
Rzut pyskiem - często też „rzuca" on pyskiem - musisz zobaczyć, gdzie mniej więcej spadnie jego pysk i uciec stamtąd jak najszybciej.

Pamiętaj, aby nie dotykać smoka, gdyż od razu zostaniesz zamrożony na kilka sekund, co zabierze Ci do 20 jednostek energii.

Kiedy po kilku spotkaniach z ogniem smok zostanie ogłuszony, musisz szybko do niego podbiec i walnąć mu Luminą. Zrób tak kilka razy, a na pewno wygrasz tą potyczkę.

Gratulacje, skończyłeś czwarty rozdział gry.

ROZDZIAŁ 5: THE ONE THAT NESTS UNDERGROUND

Generator pary, część 2

Skarby: [illegible], Handle#0, Handle#1, Handle#4, Handle#8

Po powrocie do wioski i rozmowie z gubernatorem, idź do którego [illegible] dowiesz się, że [illegible] dochody. Następnie idź na zamek, porozmawiaj z [illegible], dowiesz się, że [illegible]. Wróć do wioski (możesz teraz użyć [illegible] zapisz stan gry) i idź do generatora pary (pamiętasz jeszcze? [illegible] zaworami). Porozmawiaj [illegible], dowiesz się, że [illegible] w środku. Wejdź więc do środka, a spotkasz [illegible] fałszywą [illegible]. Po rozmowie znów będziesz musiał [illegible] wszystkie zawory, ale będzie to trudniejsze zadanie do wykonania niż poprzednio. Po pierwsze przy [illegible] zaworach [illegible] przez które bucha para, blokując tym samym drogę. Musisz wszystko wykonywać z maksymalną dokładnością i nie możesz popełnić żadnego błędu, bo po prostu nie zdążysz zamknąć następnego zaworu w wyznaczonym czasie. Mnie zajęło to około 30 minut, zanim uratowałem reaktor przed wybuchem, więc nie denerwuj się - za którymś razem na pewno Ci się uda. Dla ułatwienia podaję wskazówki, które powinny Ci pomóc. Po skończonej rozmowie z fałszywą księżniczką zrób tak:

1. Idź w prawo i zabierz kółko do zaworu nr 1.
2. [illegible] piętro.
3. Idź w prawo, kiedy para [illegible] drogę, zeskocz w dół, w prawo [illegible] na platformę przy zaworze numer 1. Zakręć go.
4. Idź w prawo, aby pozakręcać kolejno zawory nr 2, 3. Uważaj - kiedy zakręcisz [illegible] zawór, będziesz miał 60 sekund na dojście do [illegible] zaworu. Musisz go tak zakręcić, aby zaraz potem wskoczyć na windę jadącą w GÓRĘ. W przeciwnym wypadku stracisz [illegible].
5. [illegible] windą na drugie piętro, weź po drodze kółko, przekręć zawór nr 4.
6. Teraz następuje najtrudniejszy moment! Masz 35 sekund na zakręcenie 5 zaworu. Z tego [illegible] nie dostaniesz się do niego, musisz więc wjechać windą na najwyższe piętro. Biegnąc w prawo do zaworu nr 8, zeskocz z niego w dół, a znajdziesz się na platformie koło zaworu nr 5. [illegible] znajduje się bezpośrednio pod zaworem [illegible]. Zakręć go, a potem zawór nr 6.
7. Teraz już bezproblemowo dotrzesz do zaworów nr 7, 8 na ostatnim piętrze.

Siła Wiatru

Skarby: 600Drans, Armor

Po udanej „rozprawie" z piekielną maszyną będziesz rozmawiał z burmistrzem i [illegible] maszyny. Po rozmowie idź do wioski [illegible] burmistrza, dostaniesz 600 Dranów. Idź do hotelu, nagraj stan gry, idź teraz do kopalni, dojdź do groty, gdzie znajdowała się „siła Wody". Z groty wejdź w ciemny korytarz i idź nim do samego końca, gdzie zobaczysz znak ognia (pamiętasz, pisałem wcześniej, że będziesz musiał tu wrócić). Użyj na nim „siły Ognia", wejdź do góry po ścianie. Zobaczysz ołtarz, a w nim „siłę Wiatru". Podejdź, weź ją. Użyj jej na [illegible] środku platformy, a wywołasz [illegible]. W ziemi spadniesz w dół. Po [illegible] zostaniesz uwięziony w [illegible], wystarczy że użyjesz Luminy, a będziesz wolny. Wróć następnie do wioski.

Mrówki olbrzymy

Więźniowie: Cook Chiffonade, Conductor Scores, Knight Rumparoni
Skarby: Lrg tool, Odd bone
Przeciwnicy: Cute Worm, Hopper, Sphere Bat, Toadstool, NeedlAnt, GiAnt

Kiedy wrócisz do wioski, idź do kolejki gondolowej. Zobaczysz, jak ogromna mrówka zjada stację kolejki. Idź na zamek i zjedź kolejką, aby zabić mrówkę. Przejdź w prawo, wejdź po ścianie do góry i wskocz do wiązu przez który uciekła mrówka. Następnie idź w prawo, a zobaczysz [illegible], więc „siły Wiatru" aby go rozdmuchać. [illegible] iść dalej, idź do [illegible] w prawo (przeskocz przez platformy), gdzie zobaczysz skrzynię, z której weź skarb (LRG TOOL). Wróć teraz kawałek, przeskocz w głąb na drugi pomost i idź w lewo, gdzie uwolnij więźnia (COOK CHIFFONADE). Wróć się i idź po tej platformie do końca w prawo. Gdy zobaczysz kolca w ziemi, użyj „siły Ziemi" aby utorować sobie drogę. Przeskocz [illegible] do więźnia. W następnej lokacji zobaczysz zepsutą windę. Przeskocz po [illegible] wejścia po prawej. Kiedy znajdziesz się obok, [illegible] wiatr wiejący Ci prosto w oczy. Musisz użyć „siły Wiatru", aby móc iść w prawo (dwa razy).

Uważaj, aby nie spaść ze ścieżki, bo zostaniesz zabity. [illegible], a będziesz mógł [illegible] po [illegible] momentu, rozbudź kwiatek (tak aby skakał [illegible]), obróć się i [illegible] jego [illegible] w ten sposób będziesz mógł pokonać [illegible]. Użyj [illegible] jeśli nie będziesz się do nich zbliżać [illegible] pomiędzy nimi i idź dalej [illegible] przeskakując przez przepaść. W [illegible] wykonać skok w lewo, w głąb [illegible] razem, ale za drugim, trzecim. Znajdziesz [illegible] (CONDUCTOR SCORES). Idź dalej w lewo [illegible] kolejnego więźnia (KNIGHT RUMPARONI) [illegible] środku za pomocą „siły Wiatru" [illegible] wystarczającą ilość zapasów [illegible] wypadku idź drogą w lewo, która [illegible] gry, po czym wróć teraz w to samo miejsce, idź w prawo, zauważysz, że winda już pracuje. Zjedź więc na sam dół i idź w przejście po prawej. Przeskocz [illegible] przepaści, a dojdziesz do wagonika kopalnianego. Wybierając pierwszą opcję rozpoczniesz jazdę. Klawiszami kierunkowymi wychylasz wagonik w lewo lub w prawo, dzięki czemu omijasz przeszkody. Na początku będzie łatwo, ale im dalej, tym trudniej. Musisz się maksymalnie skupić [illegible] cztery razy w coś uderzyć! Na [illegible] ilość kontynuacji, a tunel podzielony jest na 4 części - jeśli przejedziesz pierwszą, a rozbijesz się w drugim, to rozpoczniesz od drugiego - i analogicznie do następnych części.

Boss: The Queen Ant

Po [illegible] odnowić zapasy energii [illegible] skrzyni, po czym wywołać [illegible] oko z gigantyczną mrówką. P[illegible] pierwszą walkę. Podczas walki [illegible] możesz wtedy szybko walnąć [illegible] ogłuszyć ją na dobre. [illegible] przedrzeć się przez trujący gaz i walić w [illegible] mrówka zostanie pokonana, a Ty skończysz kolejny rozdział gry.

ROZDZIAŁ 6: SWORD OF LUMINESCENCE

Techniki: Rumparoni Sp

Po rozmowie z Jonem, który przekaże Ci cenne wskazówki, co [illegible], idź do hotelu i zapisz stan gry. Idź na zamek, [illegible] KNIGHT RUMPARONI, który nauczy Cię ostatniej techniki walki. [illegible] opisem, to masz już wszystkich [illegible] 6 technik walki. UWAGA: teraz [illegible] z wioski, już do niej nie wrócisz, więc nie będziesz mógł [illegible] zapasów. Upewnij się, że masz odpowiednie zapasy, nagraj stan gry [illegible] i wyprawę.

Siła Niebios

Najpierw [illegible] z rolnikiem [illegible] i McRae. [illegible] Steam wood pada rzęsisty deszcz. [illegible] wszystko stanie się jasne. [illegible] w [illegible] dotarłeś do znaku Ziemi? Możesz tam wspiąć się [illegible] znak Wiatru. Jednak użycie „siły Wiatru" ma sens tylko [illegible] w dodatku pomiędzy godzinami 7 a 12 [illegible] do piętra (SKY) i użyć „siły Wiatru" pomiędzy [illegible] Chris przeznaczył mi żebranie odpowiedni[illegible] spalin. Pamiętaj, że po użyciu tej siły nie będziesz mógł [illegible] kupować żadnych specyfików. Możesz je [illegible] przebywać, ale jest ich znikoma ilość. Po użyciu „siły Wiatru" [illegible] twierdzy. Chodząc wokół twierdzy musisz zeskoczyć na platformę [illegible] użyć tej siły na platformie dwa razy. [illegible] a otworzą się drzwi prowadzące na wyższe piętro. [illegible] Wody") do drzwi, a znajdziesz się wyżej. [illegible] nazem z symbolem ognia [illegible] świeczki, a znowu otworzy się przejście [illegible] symbol niebios. Dzięki niemu [illegible] energię [illegible]. Teraz trzymając X możesz [illegible] na ziemię. Dobra, wracamy do gry. Kiedy [illegible] wewnątrz twierdzy. Zostaw swoje wspomnienia w skrzyni [illegible].

Fontanna

Skarby: [illegible] trzy sztuki, W-Gel, Ex Drink
Przeciwnicy: [illegible], Big Archer, Bear, Birdhead Soldier 2H, Green [illegible] 4H, Orange Birdhead Soldier 3H, Red Birdhead Soldier 1H, [illegible]

Użyj „siły Niebios", aby przelecieć korytarzem do samego końca. [illegible] pod napięciem, każde zetknięcie z nimi zabierze Ci [illegible] wrócisz do miejsca, skąd wystartowałeś. Ciężko jest [illegible] końca. Po prostu nie obijaj się o ściany [illegible] się uda. Po drodze zabierz ze skrzyń skarby [illegible] DRINK i W-GEL. Kiedy przejdziesz [illegible] pierwszym sub-bossem.

Sub-Boss: Ben

Jest to silny [illegible] odporny na ciosy przeciwnik, ale nie będzie [illegible] ataków. Staraj się pokonać jak najszybciej [illegible] Twój pierwszy przeciwnik. Najlepszy moment do ataku [illegible] swoim toporem. Kiedy go pokonasz, będziesz [illegible] na kartę pamięci. [illegible] przez oczystą ścianę, przejdź przez nią [illegible] pojawi się symbol na drzwiach, którym [illegible] jeszcze, a znajdziesz się w nowym miejscu, z którego prowadzi [illegible].

TECHNIKI

Lista wszystkich technik walki, których możesz się nauczyć w trakcie gry

Technika	Jak wykonać
Shish Kebab	Naciśnij ▲ i jeszcze raz ▲, gdy przeciwnik jest w powietrzu
Dashing Pierce	Naciśnij ■ w czasie biegu
Crosswise Cut	Naciśnij ■ i szybko ▲
Tenderize	Naciśnij ■,■ i szybko ▲
Desperado Attack	Naciśnij ■,▲,■,▲
Rumswing!-SP	Naciśnij ▲ podczas wykonywania podwójnego [illegible]

Pamiętaj, że wszystkie wyżej wymienione techniki walki uderzenie mieczem musi dojść do celu. W przeciwnym wypadku nie będziesz mógł wykonywać dalszych sekwencji comboss.

Sub-Boss: TOPO

[illegible] przeciwnik w grze [illegible] RAPPA THE [illegible] to nie powinieneś mieć większych problemów. Je[illegible]

1 ■▲●×■▲×●■▲●×■▲●×
2 ×●▲■×●▲●×●▲■××●■
3 ×▲●■×▲●××▲●■××▲▲■

Każda kolejna postać jest szybsza ale nie powinieneś mieć większych problemów z pokonaniem tej [illegible]

Po pomyślnym „wykończeniu" trzech piosenek możesz dalej kontynuować swoją przygodę. Wskocz na windę, zeskocz na półkę i weź ze skrzyni dwa napoje regenerujące (E-DRINK). Będziesz mógł tu także zapisać [illegible] następnie idź dalej, a dojdziesz do dużej, spiralnej ścieżki. Wejdź do góry przez [illegible] przez teleport [illegible]

Boss: Tower of Death

[illegible] to jego lokacja. Siła [illegible] aby czas latać. Jego słaby [illegible] dobrze opanowałeś sposób latania w powietrzu, to jakoś [illegible] nie, to będziesz musiał sprzątnąć [illegible] Po [illegible] zniknie [illegible] Nie będę się na ten temat [illegible]

Boss: Wizard of Darkness

[illegible] nie jest to taka prosta sprawa. Bronią całe [illegible] podejdziesz bl[illegible] prawej, biegnę dalej do [illegible] rytmie aby nie spaść [illegible] W końcu dotrzesz do [illegible] bossa.

Najpierw kilka wskazówek:
- zawsze bądź po lewej stronie przeciwnika (czyli po prawej stronie ekranu)
- nie podchodź do przeciwnika od tyłu (nawet nie stój z tyłu)
- musisz poznać wszystkie jego [illegible]

A teraz jak walczyć:
Uderz w niebieski symbol na jego czole. Za każdym uderzeniem zmieni on kolor. Kiedy będzie czerwony (po około 4 uderzeniach) nastanie czas na własciwy atak. Lumina. Jednak uważaj, bo po zmianie na kolor czerwony gostek wysoko w powietrze i puści dwie potężne fale ataku - przeskocz ponad nimi używając podwójnego skoku, a potem szybko zaatakuj czerwony symbol, zanim zmieni kolor na niebieski. Powtarzaj to, ten atak aż do śmierci przeciwnika. Pewnie się trochę [illegible] nim pokonasz gostka. Nie [illegible] o zbyt[illegible] gdyż [illegible]

Boss: Dark Lumina - końcówka

[illegible] jest on trochę łatwiejszy do pokonania niż poprzedni przeciwnik. Możesz go zastosować, kiedy będzie koloru białego. Jest to ostatni boss, więc po tylu zwycięskich walkach powinieneś sobie z nim poradzić. Nie będę się zatem rozpisywać o nim [illegible]

KONIEC

Po obejrzeniu końcowej sekwencji pojawi się logo firmy SQUARESOFT - jeśli naciśniesz teraz X, to będziesz mógł nagrać stan gry. Jeśli później wgrasz ten stan, to rozpoczniesz od razu od szóstego rozdziału i będziesz mógł np. kupić nowe figurki w sklepie. Ale to, co będziesz robił dalej, zależy tylko od Ciebie.

AJU

Sub Boss Ed

[illegible] ładować. Wtedy podbiegnij szybko do niego i wal[illegible] używać ataku, to po prostu przeskakuj ponad [illegible] dwójnego skoku. To tyle na jego temat, na pewn[illegible] do z Edem [illegible] energię idź dal[illegible] Jest podejdziesz zbyt blisko, to zaczną [illegible] strzałów wykonując po[illegible] miejsce. Skaczą tak musisz przy okazji rozwalić bramę ata[illegible] sobami mieszami. Kiedy przebiesz się na drugą stronę, znaj[illegible] idź w lewo, a spotkasz się z wielkim, czerwonym mechan[illegible] stroną ogniem, a w dodatku bardzo szybko się porusza - BIG WALKER. Najlepszym sposobem na jego pokonanie jest atak od tyłu. Uważaj na jego strzały, które odbierają do 70 jednostek energii. Kiedy go pokonasz, zostanie po robocie trochę serduszek dających energię, idź dalej, a znajdziesz się przed kolejną bramą, którą rozwal tak jak poprzednią. Znajdziesz się w ogrodzie, a raczej w dużym labiryncie. Nie będę tobie mapy - w końcu dojdziesz tak daleko, więc powinieneś sobie spokojnie z taką błahostką poradzić. Muszę jednak wspomnieć, że w labiryncie tym możesz znaleźć dużo czerwonych serduszek, zbieraj je, aby odnowić zapasy energii. Jest też kilku przeciwników, ale poradzisz sobie z nimi stosując standardowe metody walki. W prawym rogu labiryntu znajdziesz też napój regeneracyjny (EX DRINK), którego na pewno C się przyda. Kiedy wydostaniesz się z labiryntu, znajdziesz się na kolejnym dziedzińcu, gdzie będzie brama i dwa działka laserowe ukryte w krzewach (są to pierwsze dwa drzewa po lewej), więc bądź uważny. Dojdź do bramy, otwórz ją w standardowy sposób. Przejdź dalej, a zobaczysz generatory promieniowania po obydwu stronach. Są one nieuszkodzalne, więc nie zbieraj się zbytnio do nich. Możesz ich za to użyć przeciwko Twoim wrogom, których generatory te również atakują. Poczekaj aż zniszczą one przeciwników, a później rozwal je, idź dalej, rozwal bramę i przejdź przez nią. W następnej lokacji znów spotkasz się z potworami, po [illegible] bramy kiedy [illegible] z drugą z kolei, zobaczysz ubranego na nieb[illegible] Zabij go, a następnie wdrap się do góry po zboczu. Uważaj na ataki z we[illegible] Zobaczysz tam cztery działka laserowe, które po kole[illegible] z dział[illegible] na energię. Przejdź teraz na środek lokacji i znajd[illegible] pewną się dwa roboty. Zabij je nie tracąc energii, a otrzymasz [illegible] postaci 50 jednostek energii za każdego. Teraz możesz jechać windą w [illegible]

Przejdź przez most i idź w górę. Na szybciej to zrobisz używając „siły Niobos". Przejdź na drugi most łączący dwie strony lokacji. Ponownie użyj „siły Niobos" i przejdź dalej w bezpieczne miejsce, skąd kontynuuj swoją przygodę. W następnej lokacji idź do samego końca, a dojdziesz do wielkich stalowych drzwi strzeżonych przez żołnierzy z karabinami maszynowymi. Ciężko jest uniknąć pocisków, ale możesz się przed nimi bronić naciskając R1 (tarcz). Podejdź do drzwi i użyj Luminy tak z „bzykolkiem" po dłuższym przytrzymaniu R1), aby rozwalić stalowe drzwi. Idąc dalej natkniesz się na windę, która jest na razie nieczynna. Ruszy ona dopiero wtedy, gdy rozwalisz strzelającą maszynę stojącą na platformie. Omiń strzały laserowe [illegible] podwójnego skoku i podejdź jak najbliżej maszyny. Użyj teraz jakiejś broni

Xenogears

CZĘŚĆ 3

Oto przedostatnia część opisu

EPIZOD 22: SECRET WEAPON

Na mapie świata przejdź przez rzekę (przejście jest w lesie) i zajdź w ukrytą w górach fabrykę GOLIATH FACTORY

W fabryce idź na zachód, a potem na północ na końcu korytarza będzie Hammer Możesz zmienić postacie w drużynie oraz zrobić zakupy Jak masz dużo kasy, zmień sprzęt swoim Gearom, bo czeka Cię trochę walki Idź na północ, zostaniesz [illegible] przez

HARQUEBUS MK 10
HP=400
EXP=3200
[illegible]
bardzo proste do pokonania, używaj na prostszych [illegible]

NEOMUSHA MK 100
HP=660
EXP=2980
[illegible]
partacze, nie powinieneś mieć z nimi żadnych problemów

We wnęce na wschodniej ścianie jest ukryty GOLD NUGGET

Kolejna walka
HARQUEBUS MK 10
[illegible]
EXP=2133
[illegible] 400

Wejdź do drzwi na północy, idź przed siebie korytarzem i skorzystaj z Memory Cube na południowej wnęce Idź dalej, aż dojdziesz do rozwidlenia dróg na wschodzie znajdziesz 02 CYLINDER Wróć się idź na zachód Wejdź w drzwi i cały czas idź na północ Natkniesz się na

HATAMOTO MK 3
[illegible]
[illegible]
[illegible] 220
dość prosty, dwie sztuk[illegible]

Najpierw zabij mechaników a potem roboty

Wejdź na podnośnik, a następnie na ruchomą taśmę, która zaprowadzi Cię do pomieszczenia, gdzie znajduje się EXTRA AR+3 Naciśnij przycisk na [illegible] a uruchomi się kolejna taśma, która przewiezie Cię do kolejnego pomieszczenia W pomieszczeniu naciśnij 3 przyciski i po walce wejdź na taśmę Zawiezie Cię ona do góry, gdzie znajduje się Memory Cube z dwoma przyciskami, które na[illegible] Pojawią się skrzynie a w nich MICA oraz GOLD NUGGET Zapisz stan gry [illegible] na taśmę [illegible] na wschód Po zejściu z taśmy pojawi się boss

BOSS FIS-6
EXP=22428
G=15000
przedmiot Ground

Boss ten używa „Shift Up", co jednocześnie zwiększa jego prędkość, atak i obronę Po trzykrotnym użyciu Shift Up następuje przegrzanie i robot jest unieruchomiony na kilka rund. W tym czasie atakuj go combosami z drugiego poziomu Obok bossa pojawiają się także mechanicy - rozwal ich, bo będą uzdrawiać FIS-a (jednorazowe uzdrowienie = 500 HP, a mechaników jest 4). Po pokonaniu bossa idź na zachód - wejdziesz do Goliatha - olbrzymiego samolotu W środku zapisz stan gry Czeka Cię spotkanie z GRAHAFem Walczysz Gearami, a Twój przeciwnik jest sam, w dodatku bez robota - mimo tego jest potężny i zadaje duże obrażenia. Po pokonaniu GRAHAFa wrócisz do Goliatha i z animacji dowiesz się, kto Cię zestrzelił

EPIZOD 23: ESCAPE IGNAS

[illegible] Fei oraz Elly dryfują gdzieś na morzu, a Citan, Rico oraz Hammer są na pokładzie YGGDRASILA Będąc Citanem idź na mostek i porozmawiaj z Bartem Po animacji (jako Bart) musisz odnaleźć Citana oraz Ricardo, żeby ich przeprosić za zestrzelenie Goliatha Citan jest w hangarze (w sklepie), a Rico rozmawia z mechanikiem obok swojego Geara

EPIZOD 24: MEN OF THE SEA

Po wielu animacjach, już jako Fei i Elly, znajdziesz się na dziwnym statku-platformie o nazwie Thames Zapisz stan gry i możesz zwiedzić statek Idź do windy (Screw Elevator) - winda może Cię za[illegible]

na mostek
[illegible]
[illegible]
na pokład
na dzielnicę przemysłową (Supply Entrance)
do doków

W Supply Entrance pozbędziesz się dużej ilości gotówki [illegible] części dla robotów - koniecznie dla każdego kup FRAME HP 30, a najlepiej FRAME HP 50 - zobaczysz, że nie raz uratuje Ci to żywot Na południu dowiesz się (od małej dziewczynki), że są ukryte 4 skrzynie ze skarbami Oto lokalizacje

1 skrzynia na północy, gdzie pali się beczka wejdź w drzwi, potem zeskocz na skrzynię i wpadnij do dziury Tam leży D CIRCUIT
2 skrzynia na północnym-wschodzie wskocz na ogrodzenie i zeskocz na dół - SERPENT G WHIP
3 skrzynia na południu (obok palącej się beczki) idź na północ po „karabinie" i zeskocz na drewnianą kładkę, a potem [illegible]" leżący w poprzek Wskocz na drugi wiszący kocioł LUNAR ROD
4 skrzynia stojąc obok skrzyni, po której chodzą 3 koty - gdy nad Twoją głową znajdować się będzie kocioł podskocz spadnie ostatnia skrzynia a w niej MICA

Na północy jest dziewczynka, która nauczy Cię grać w pewną grę karcianą, a jeżeli z nią wygrasz to otrzymasz Super Goggles Idź do Beer Hall - tam stoi pewien typ (obok czerwonego kanistra), który chętnie zagra z Tobą w karty Wygraj, a jako nagrodę otrzymasz Premier Shoes Jak wszystko zwiedzisz i wydasz kasę na części, idź na mostek pogadaj z kapitanem Idź za kapitanem do Beer Hall porozmawiaj o zleconej pracy przez ETHOS Po scence w której dowiesz się o planach Dominii, idź za kapitanem na mostek okaże się że łódź Barta jest atakowana

EPIZOD 25: FRIENDS AGAIN

Idź do Beer Hall i zapisz stan gry Następnie skorzystaj z windy i wysiądź w dokach (Deck) - tam czekają Wasze Geary Wejdź do robotów - polecisz na statek Barta Tam czeka na Ciebie kolejny boss

BOSS HAISHAO - w tej walce go nie pokonasz, bo ucieknie Stosuj Wild Smile Barta - to powinno zmniejszyć szansę na odniesienie większych obrażeń Po walce Dominia zabierze ze sobą Elly, a YGGDRASIL zacumuje w THAMES

EPIZOD 26: BETRAYAL

Idź do kapitana i po przydługawej scence zostaniesz poproszony przez Sigurda o znalezienie Barta - jest w Beer Hall W dziwnych okolicznościach wróci Elly, która podąży na pokład statku Idź za Elly - będzie na statku w maszynowni (obok kajuty Hammera i Rico) Zobaczysz scenkę, w której Elly n[illegible] serce" YGGDRASILA

EPIZOD 27: RAMSUS' ATTACK

Po scence zapisz stan gry i udaj się do Supply Entrance - tam kup części zabezpieczające przed atakami elektronicznymi MICA, GROUND Zainstaluj swoim robotom FRAME HP 50 i nie zapomnij uzupełnić Fuel Wróć na YGGDRA[illegible] gry idź spotka[illegible] [illegible] przygot[illegible]

BOSS BLADEGASH
HP=3000
EXP=7476
G=3000
przedmiot STR DRIVE
Łatwy boss [illegible]
Po nim czeka Cię walka [illegible]
BOSS HAISHAO [illegible] steś wyposażo[illegible] Ground na jednego [illegible] Używaj najsilniejszy[illegible] zesz także [illegible] wtedy Remove Statu[illegible] ror, to nie atakuj go, [illegible] będą miały o 1100 HOF [illegible] masz FRAME HP 50

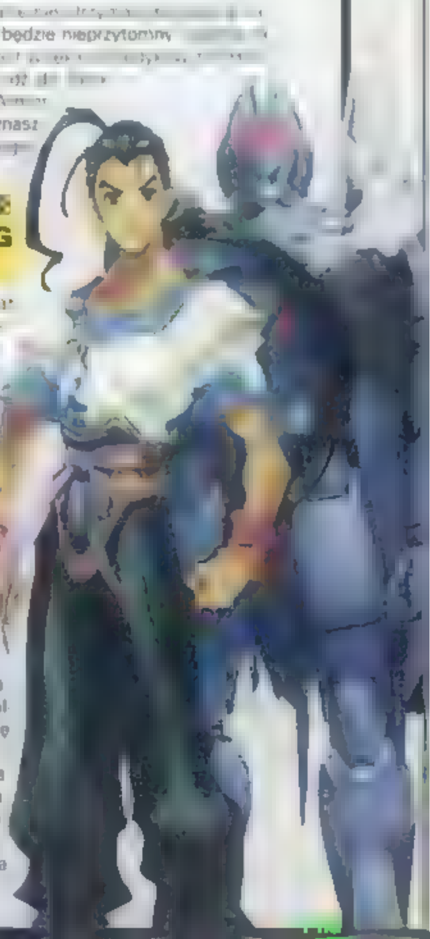
Po [illegible] wet stracisz - Fei będzie nieprzytomny [illegible] ego [illegible] HEADQUATERS [illegible] a następnie do [illegible] Ground - tutaj poznasz B[illegible]ly'ego [illegible] ojca - Josiaha

COMBO

[illegible]

EPIZOD 28: A YOUNG PRIEST

Na pokładzie statku od Sigurda d[illegible] w[illegible] ETHOS HQ znajduje się na północ od THAMES Popłyń tam - w środku będzie na Ciebie czekał Billy Pozwiedzaj ETHOS HQ dowiesz się ciekawych rzeczy W jednym z pokojów kapłan zapyta Cię o ojca Billy'ego Wróć się wtedy do Feia Zobaczysz Elly na korytarzu która stwierdzi że Fei czuje się lepiej. Teraz musisz zna



[illegible] Billy'ego - trzeba [illegible] za [illegible] opiekę nad Fe[illegible] [illegible] (Orphanage)

EPIZOD 29: THE ORPHANAGE

[illegible] na [illegible] zachód [illegible] ETHOS HQ [illegible] B[illegible]OK [illegible] EACHING [illegible] W[illegible] [illegible]dzący typ da[illegible]

Do sierocińca [illegible] biskup STONE [illegible] REAPERS

EPIZOD 30: REAPER'S SHIP

[illegible] do okrętu Reape[illegible]

[illegible] FEN [illegible] na [illegible] dwoma skrzyniami (SUR[illegible] oraz B&JM 10S AMMO). Na południu jest Memory Cube a masz iść w kierunku północnym. Użyj drabiny i dalej idź na północ. Koniecznie zapisz stan gry i wróć do otwartego włazu. Wskocz tam, a powita Cię znajomy z kanałów

BOSS BLOODY
HP=3600
[illegible]
3000G

Bardzo często używa Murder - Take all HP. Dlatego musisz mieć w zapasie ZETASOL i uzdrawiać się. Billy'ego najlepiej HOLY LIGHTem

Wejdź w drzwi, a zobaczysz piękną animację, po której będziesz walczyć z

BOSS GIANT WE[illegible]S
HP=7000
[illegible]

Atakuj drania ETHERem, będzie większy, zwiększy mu się także atak, ale zmniejszy obrona. Użyj WILD SMILE i stosuj combosy z drugiego poziomu

EPIZOD 31: BURNING SOULS

Wróć się z Billym do ETHOS HQ. Odpierając ataki zabójców musisz dotrzeć do miejsca, gdzie przebywał Fei. Teraz idź na wschód (uwalniając więźniów na północy) i zjedź windą w dół. Wejdź do pierwszych drzwi - jesteś w ETHOS DATA BANK. Po długiej i wiele wyjaśniającej animacji wyjdź z pokoju. Po kolejnej scence idź za ojcem Billy'ego, a okaże się, że biskup STONE ucieka w stronę THAMES

EPIZOD 32: OCEAN FLOOR

Popłyń YGGDRASILem do TAHMES i zagadaj kapitana na mostku. Dowiesz się, że STONE kieruje się na północ do małej kopalni - popłyń tam (ETHOS DIG SITE). Zjedź windą na dół i wejdź do pieczary. Kieruj się na północ i wejdź w drzwi na północnym-wschodzie. Wal na wschód, skorzystaj ze schodów [illegible] nagraj stan gry. Idź cały czas na wschód, odpierając ataki strażników GEBLERa. Windą zjedziesz na [illegible] poziom i znajdziesz B&LM686 AMMO. W [illegible]czeniu na zachodzie znajdziesz SLEEP GUARD [illegible] na klawiaturze. Wróć się do południowych drzwi i zejdź na dół po schodach. W pokoju na południowym-wschodzie jest BLACK SNAKE i terminal. Zejdź po schodach [illegible] [illegible] zresetować terminal. Na [illegible] jest Memory Cube i PANAL [illegible] SOL. Wróć do pomieszczenia, gdzie był BLACK SNAKE, zresetuj terminal. Zejdź po schodach. Po animacji czeka Cię walka z ELEMENTami

BOSS TOLONE
BOSS SERAPHITA
HP=2000
HP=1800
EXP=20776
EXP=20776
10000G
10000G

przedmioty VIT DRIVE i ETH DRIVE

To proste dwie kobiety. Używają czarów uzdrawiających [illegible] w Twojej drużynie jest Citan, to rzuć czary ochronne przeciw atakom Fire i Wind

EPIZOD 33: DEEP SEA GIRL

Po walce wróć się do wyjścia, zapisz stan gry. Na moście czeka na Ciebie biskup Stone oraz

BOSS [illegible]D
HP=[illegible]800
EXP=45267
5G

Bardzo trudny przeciwnik. Jedna osoba musi uzdrawiać, a pozostałe atakować. W grę wchodzą [illegible] combosy oraz czary podnoszące ATAK

Po walce wrócisz na statek. Znajdź Fei[illegible] (jest przy swoim mechu) i porozmawiaj z nim. Po animacji czeka na Ciebie Stone

BOSS ALKANSHEL
HP=11500
EXP=[illegible]274
30000G

przedmiot E CIRCUIT

Kolejny prosty typek. Ataki z drugiego LEVELU oraz używaj RESTORE/FIX FRAME

EPIZOD 34: BABEL TOWER

Kolejny cel Twojej podróży to Wieża Babel, lecz najpierw zostaw gotówkę w garażu z częściami dla mechów. Podczas wędrówki w Babel Tower znajdziesz Earthveil AR, Lite AR+1. Musisz dojść do [illegible] W pomieszczeniu, w którym [illegible]kę, jest GOLD NUGGET. Wejdź do wagonika - w skrzyniach leżą BEAN JAMMER, ETHER AR, OLD CIRCUIT i GOLD NUGGET. Kolejka [illegible] do góry, w pobliże ogromnego lustra. Tam [illegible] GEBLERa

BOSS WYVERN
HP=4300
EXP=[illegible]864
3000G

Nie ma żadnego zagrożenia ze strony tego robota. Nakop mu, a on podwinie skrzydła i ucieknie

Zapisz stan gry i idź na wschód, a potem na południe. Wpadnij do dziury (w skrzyni jest GROUND) i wejdź do małego pomieszczenia. Powciskaj przyciski [illegible] GOLD NUGGET [illegible] O2 CYLINDER, a następnie skieruj swe roboty na południe. Nie przeskakuj dziury - w niej są WEIL DOUBLER oraz WIND VEIL AR. Idź cały czas na południe, aż dojdziesz do pomieszczenia ze „spiralą". Weź ICE ROT G. oraz FIRE VEIL AR. Idź na południe. U napotkanego robota możesz uzupełnić Fuel oraz HP - zrób to. W tej ogromnej sali musisz wskakiwać na platformy, które będą zawozić Cię wyżej. Znajdziesz tutaj STONE ROD G. oraz WATER VEIL AR. Na samej górze zauważysz dwie rury, po nich dostaniesz się na szczyt Wieży Babel

UMIEJĘTNOŚCI POSTACI

Każda z postaci ma swoje speciale, które może opanować podczas walki. Jeżeli postać umie dany special, to aktywuje się go wciskając odpowiednie klawisze (patrz PSX EXTREME #1[illegible]). Jednak nauka speciali nie pokrywa się ze zdobywaną ilością EXP. Podczas walki należy używać tej kombinacji, której chcesz się nauczyć. [illegible] nauczony BANDERAS od NICO, podczas walki używamy „trójkąt", „trójkąt", „trój[illegible]", X, aby nauczyć go DRAGON FIST. Przy [illegible] nie nauczonym nowym speciale [illegible] licznik, który oznacza na jakim stopniu [illegible] jesteś. Gdy ta liczba osiągnie 100, nauczysz się nowego speciala. Jednak [illegible] użyć się silniejszego i osiągniesz [illegible] 100, to się go nie nauczysz, ponieważ [illegible] jest zbyt słaba do tak silnego combo. W [illegible] przypadku musisz zdobywać dużo EXP i awansować z postacią na następne LEVELE. Gdy osiągniesz wymagany - postać nauczy się comboso

Zapisz stan gry i przygotuj się na spotkanie z SEBZEHNem

BOSS SEBZEHN
HP=[illegible]500
EXP=20000
10000G

Robot posiada bardzo wysoki współczynnik Def[illegible] [illegible] krzywdy, używaj [illegible] combosów z pierwszego i drugiego LEVELU oraz FIX FRAME

EPIZOD 35: SKY CITY SHEVAT

W[illegible] dotarłeś do podniebnego miasta Shevat. W[illegible] na platform[illegible] [illegible] APHEL ALBA. W mieście Shevat [illegible] [illegible] z jaskini[illegible] [illegible] będziesz [illegible] w[illegible]echać do góry. Na pierwszym napotkanym dysku zjedź na dół i zapisz stan gry

W pomieszczeniu, w którym znajduje się dużo zwierzątek podobnych do CHU-CHU, kup WAR MAIL oraz WAR HELM. Na dole (w fontannie) możesz złapać niezłą rybę. W zniszczonym budynku lalka trzyma DUSK ROCK - weź go. Pojawi się tam Maria, która oświadczy, że królowa chce się spotkać z FEIem. Idź do ENTRANCE TO SHEVAT PALACE - tam porozmawiaj z Marią, a potem idź za nią. Znajdziesz się w sali tronowej gdzie spotkasz ZEPHYR - królową SHEVAT. Po scenie idź za nią do pokoju z MEMORY CUBE, zapisz stan gry i prześpij się. Na drugi dzień idź do królowej i zadeklaruj jej swoją gotowość do walki,

EPIZOD 36: INTRUDER ALERT!

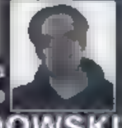
Razem z Marią wróć do doków (CENTRAL DOCK ENTRANCE). Korzystając z wyjścia ewakuacyjnego musisz dostać się do hangaru, gdzie trzymany [illegible] SHEVAT MAP, QUEEN'S ROD, BATTLE APRON, RUBY HELMET, AQUASOL DX, ROSESOL DX, WHIPLASHER. W hangarze idź na wschód

EPIZOD 37: RAID OVER SHEVAT

Czekają Cię cztery walki przy generatorach

WALKA	SOLARIS GUARDx6	LITTLEFOOTx2
	HP=300	HP=1000

EXP [illegible]
M[illegible]
A[illegible]
HP=[illegible]
E[illegible]



Na specjalne życzenie Redakcji opis kontynuuje SEBASTIAN RADOWSKI

BRIGANDINE

NA POCZĄTEK SŁÓW KILKA

Na początek kilka słów o parametrach. Oprócz kilku standardowych, znajdują się tutaj odniesienia do runów. W przypadku Liderów (Rune Knights) są to informacje o pojemności runicznej (Rune Power) oraz obszarze bezpiecznej ucieczki towarzyszących potworów (Rune Area - chodzi tu o możliwość pozostania potworów na polu walki po ucieczce Lidera, co najczęściej wiąże się z jego stratą), w przypadku stworów jest to dojście runiczne (Rune Card) i koszt utrzymania (Upkeep - [illegible]) służącej do przywoływania nowych potworów. Idąc dalej - niektóre stwory i większość Rune Knights używa czarów (opartych na wysokości [illegible]), są tu również techniki specjalne (oparte w większości na Str) oraz dodatkowe zdolności, takie jak zwiększanie [illegible]. [illegible] tym typ mobilności, mówiący na jakich terenach zawodnik zwiększy zasięg poruszania się, a na jakich zmniejszy [illegible] podaję kilka przykładów. Lecz zasadniczą sprawą w BRIGANDINE jest przynależność runiczna wojowników. Większość z nich określa od jednego do trzech runów w pięciu kolorach: Czerwony (Red), Niebieski (Blue), Biały (White), Czarny (Black) i Zielony (Green). Co one dają? Po pierwsze zależności w [illegible] i otrzymywaniu strat - Czerwony zadaje dużo Niebieskiemu i na odwrót, lecz mniej np. Białemu, a bardzo mało innemu Czerwonemu [illegible] zależność występuje pomiędzy Czarnym a Białym, Zielony jest kolorem neutralnym. Jeśli danego zawodnika charakteryzuje więcej runów w jednym kolorze, znaczy to, że będzie zadawał więcej strat kolorowi przeciwnemu i otrzymywał [illegible] magii, jeśli [illegible] mniej tych przeciwnych runów. Runy dają także dostęp do określonej magii, również podzielonej na pięć typów. I tutaj to samo - czary „białe” zadają więcej strat [illegible] runami. To samo dotyczy specjalnych technik ataku. Na koniec została kwestia wyposażenia - mogą go używać wyłącznie Liderzy, lecz niestety zawsze [illegible] artefakt - nie mogą np. nosić miecza i zbroi, tylko albo jedno, albo drugie. Osobiście [illegible] programistów, bo po co tworzyliby takie wielkie „okno” dla wyposażenia danego zawodnika.

STAR

TYPY MOBILNOŚCI

- *Water* - mobilność znacząco wzrasta na wodzie
- *Shoal* - zawodnik porusza się po wodzie tak jak [illegible]
- [illegible]
- *Low Sky* - zawodnik potrafi latać, nie przeleci jednak nad górą
- *High Sky* - możliwość przelotu nad wszystkim
- *Heavy* - niska mobilność, w trudnym terenie (np. góry) tylko nieznacznie maleje
- *Land* - mobilność najlepsza na drogach
- *Armored* - ciężar pancerza uniemożliwia wchodzenie do wody
- *Horse* - duży zasięg ruchu, lecz góry, woda i lasy stanowią bariery nie do przebycia

LIDERZY

[illegible] trzech charakterystyk. Po pierwsze poziom doświadczenia - po przekroczeniu 10, a następnie 20 możliwy jest awans do wyższej klasy, jednak pod warunkiem, że pozwala na to druga charakterystyka, czyli status danego zawodu. Równolegle ze zdobywaniem kolejnych poziomów doświadczenia zdobywane są gwiazdy symbolizujące stopień zaawansowania danej klasy - występują takowe cztery, a zamiast piątej postać zyskuje status Expert i może promować wyżej (równocześnie przy zmianie klasy na dowolną inną wszystkie czary i specjalne właściwości z owego wyuczonego na maksa zawodu zostają zachowane na stałe). Trzecia, ostatnia charakterystyka to wysokość odpowiednich parametrów zawodnika, która umożliwia mu przełączanie pomiędzy najniższymi klasami np. aby trenować Fightera, trzeba dysponować siłą (Str) powyżej 60.

KLASY LIDERÓW

KOBIETY

1. Łuczniczka (Scout, Archer, Artemis) [illegible] Charakterystyka (runy):
- Scout - zasięg strzału 2 hex, brak czarów
- Archer - zasięg strzału 3 hex, czary: Accel, Paralyze, Silent
- Artemis - zasięg strzału 4 hex, wszystkie czary typu Green Magic

2. Oszczepniczka (Lancer, Valkyrie) - klasyczna wojowniczka, posługuje się włócznią (Spear), którą może rzucać we wroga na odległość. Charakterystyka (runy):
- Lancer - rzut włócznią (Spear Throw) na 2 hex tylko przed ruchem, czary: Fog
- Valkyrie - rzut włócznią na 3 hex, czary: Fog, Heal, Holy Word

3. Czarownica (Enchantress, Sorceress, Witch) - jej broń stanowi sierpik w ataku [illegible] magią. Wymagania: 60 Int. Charakterystyka (runy):
- Enchantress - czary: Frost, Geno-Frost, Fog, Charm
- Sorceress - czary Enchantress plus: Fall Bord, Venom, Dimension
- Witch - czary Sorceress plus: Flight, Curse, Meteor Doom

4. Kapłanka (Cleric, Lector, Saint) - posługuje się wyłącznie białą magią, w ataku używa laski (Rod). Wymagania: 60 Int. Charakterystyka (runy):
- Cleric - czary: Heal, Halo
- Lector - czary Cleric plus: Cure, Area Heal, Holy Word
- Saint - czary Lector plus: Divine Ray

5. Mistyczka (Mystic, Sage) - tajemnicza magiczka dysponująca wszechstronnymi czarami, w zwierciadle razące skumulowaną energię psychiczną. Charakterystyka (runy):
- Mystic - czary Cleric plus Enchantress plus: Flight
- Sage - czary Mystic plus: Area Heal, Exa Heal, Power

MĘŻCZYŹNI

1. Wojownik (Fighter - podstawowa klasa, używa dużego, dwuręcznego miecza (Blade). Wymagania: 60 Str. Brak runów, czarów i właściwości (goły i wesoły).

2. Barbarzyńca [illegible] może uczynić nim spore straty. Posiada dodatkowo umiejętność odnawiania części HP co turę. Wymagania: 65 Str. Charakterystyka [illegible]
- Barbarian - nic tylko
- Berserker - zdolność HP Recovery 5%

3. Karateka (Ranger, Grappler, Champion, Monk, Guardian) - walczy za pomocą pięści oraz stóp, może używać kastetów (Knuckle). Jego dodatkowa zdolność zwiększa szanse uzyskania ataku krytycznego (Critical Hit). Wymagania: 65 Str, 60 Agi. Charakterystyka (runy):
- Ranger - nic
- Grappler - zdolność Critical Rate +5%
- Champion - zdolność Critical Rate +10%
- Monk - atak może powodować Paralyze, czary: Heal, Cure
- Guardian - atak powoduje Paralyze, czary Monk plus: Area Heal

4. Rycerz [illegible] i wytrzymały wojownik posługujący [illegible] Charakterystyka (runy):
- Cavalier - czary: Heal
- Paladin - czary: Heal, Holy Word
- Avenger - zdolność HP Recovery 5%, czary: Curse, Weakness

5. Samuraj (Samurai, Shogun) - kolejny opancerzony wojownik, lepszy w obronie, może atakować na odległość, posługuje się mieczem samurajskim (Katana). Dodatkowa zdolność czyni jego ataki celniejszymi. Charakterystyka (runy):
- Samurai - atak (Iai Slash - MP 40) na odległość 2 hex (tylko przed ruchem), zdolność Hit Rate +10%
- Shogun - atak (Iai Slash - MP 45) na 3 hex (tylko przed ruchem), Hit Rate +20%

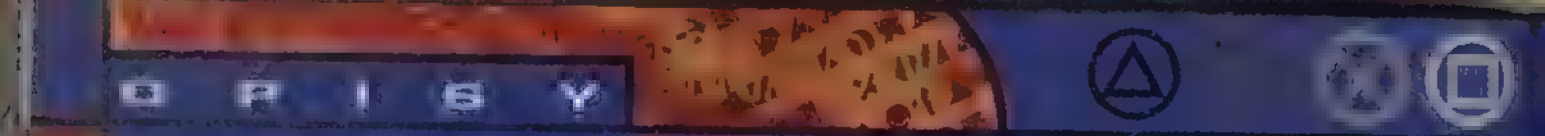
6. Ninja (Ninja, Ninja Master) - walczący za pomocą noży (Knife) zawodnik obdarzony zwinnością, zręcznością, umiejętnością ataku na odległość nawet po ruchu i kilkoma czarami typu Green. Jako jedyny z Liderów może poruszać się bezpośrednio po wykonaniu ataku (zdolność Hit & Run). Wymagania: 60 Str, 70 Agi, lvl10+, musi zostać zwerbowany Shisha (na ostatnie, po upadku Esgares Empire). Charakterystyka (runy):
- Ninja - atak na odległość 2 hex (shuriken), czary: Accel, Paralyze, Weakness
- Ninja Master - atak na 3 hex (shuriken), czary Ninja plus: Protect, Solid, Silent, Dimension

7. Kapłan [illegible] wojownik, którego domeną jest leczenie, posługuje się czymś w rodzaju młota (Mace). Charakterystyka (runy):
- Priest - Heal, Cure
- Bishop - czary Priest plus: Divine Ray, Halo, Area Heal
- Cardinal - czary Bishop plus: Holy Word, Flight

8. Mag (Mage, Sorcerer, Wizard, Druid, Necromancer) - typowy czarownik, słaby w ataku (używanym (Staff), ale wszechstronny w czarach. Charakterystyka (runy):
- Mage - czary: Flame, Geno-Flame, Thunder, Power
- Sorcerer - czary Mage plus: Ice-Blast, Frost, Fog
- Wizard - czary Sorcerer plus: Geno-Thunder, Geno-Frost, Resist
- Druid - czary Mage plus: Venom, Curse, Weakness
- Necromancer - czary Druid plus: Dimension, Meteor Doom, Necro Rebirth

WŁADCY

Lance, Dryst, Vaynard, Cai, Lyonesse, Zemeckis, Cador - najwszechstronniejsi lub najsilniejsi wojownicy władający różnoraką bronią i nie biorący udziału w zmianach i promocji w klasach - jedynie Lance i Dryst mogą zmienić klasę na inną po pokonaniu Imperium Esgares.



		15	
		30	HP rec 5%
		70	Necro Rebirth, Weakness, Bat Attack (2), HP rec 10%
		75	
	RED DRAGON	95	Fire Breath (4L)
	SALAMANDER	115	Grand Flame (5L), Dragon Roar (1A)
	WHITE DRAGON	100	Energy Ball (4L)
		120	Roar (1A)
		80	Ice Breath (4L)
	TIAMAT	110	Death Breath (5L)
		70	Cry Bird (3A)
		95	HP rec 10%
		85	Magic, Divine Ray
	ARCH ANGEL	105	Heal, Holy Word
		120	Cure, Area Heal
			Meteor, Doom, Dimension, Flame, Power
		60	
		80	Roar (1A)
		110	(1A), Fatal Breath (5L)
		60	
		75	
		75	
		75	
		75	Meteor, Doom, Dimension
		45	
	STONE GOLEM	55	Rock Throw (2), Golem Attributes
	BRONZE GOLEM	70	Rock Throw (3), Golem Attributes
	TALOS (Lv 30)	90	Rock Throw (4), Golem Attributes
		30	Protect
		45	React, Paralyze
		85	Venom, Curse
		105	Weakness, Dimension
		125	Meteor, Doom, Rebirth
		120	Heal, Divine Ray, Frost, Charm
		20	
		35	
		30	
		45	
		35	
		50	
		45	
		80	
		45	
	MAN EATER	50	
		40	Heal, Cure
		55	Halo
		55	Weakness, Dimension
		35	
		50	
		35	Air Storm (2L)
	EFREETI	45	Fire Storm (3L)
	DAO	45	Roller Storm (3L)
		45	
		45	
		30	Aqua rec 5%, Aqua ATK +20%
		40	Aqua rec 7%, Aqua ATK +20%
		55	Aqua rec 10%, Aqua ATK +20%

Oczywiście nie każdy heros wraca z kaplicy
niektórzy zawsze doznają pewnych szkód, ja
prowadzi ich do miejscowej rekonwalescencji
Wyprawy te są kolejnym przede wszystkim
dla werbunku nowych Rune Knights, bardzo
pomocnych przy kontroli coraz to większych
terenów danego państwa. Niektórych bohate
rów można zazwyczaj dopiero wyzwalać na
questy, które określonych, najczęściej
nych zwerbowanych zawodników. Aw

za pomocą Liczba wspomnie, że bohaterowie
się przydadzą po wyeliminowaniu danego
napotkanych w menu

Derby
Jenkader and
Langusbore and
Kirkmond and
Lester and
Hall and

PRZEGLĄD KRAINY

1. ALMEKIA [illegible]

[illegible] startuje z pierwszego poziomu doświadczenia, już imponuje parametrami, chod [illegible] innej strony - wolno zdobywa kolejne levele. Również początkowy bestiariusz [illegible]

[illegible] północy należy wystarcza obsadzenie dwóch miast, a południową granicę nie trzeba [illegible] [illegible] Caerleonem. Ekspansję na sąsiednie kraje [illegible] międzyczasie wykonując kilka questów, aby zwerbować paru nowych Liderów. Na [illegible]

[illegible] dążąc do opanowania całego północno-zachodniego terenu (zwłaszcza że [illegible] się tam miasto produkujące Demony). Jeśli Caerleon rozpoczął ekspansję na [illegible]

[illegible] gry, można też wcześniej złamać sojusz, rozwalić sprzymierzeńca i samemu spacyfikować cały kontynent.

2. CAERLEON [illegible]

[illegible] czarownik Cai oraz niezły support pozostałych Liderów i potworów w połączeniu [illegible]

[illegible] a później zająć się sukcesywną eliminacją Iscalio. Nie jest to łatwe zadanie [illegible]

[illegible] do południowych granic Norgardu z towarzyszącą na zachodzie Almekią [illegible] to już formalność, można jednak również pokusić się o złamanie sojuszu i [illegible] podbicie całej krainy.

3. ISCALIO [illegible]

[illegible] trzeba więc ekipę uzupełniać wyłącznie poprzez questy i wykończenie [illegible]

[illegible] zabezpieczając granicę z Caerleonem. Po skończonym dziele i nabyciu odpo[illegible]

[illegible] zajęcie całej Almekii i zmasowany atak z trzech stron na Norgard.

4. NORGARD [illegible]

[illegible] Lisany gromadą Hydr). Po wykończeniu Leonii można się zająć Almekią [illegible]

[illegible] można ruszyć w kierunku Iscalio, Caerleon zostawiając sobie na deser. [illegible] do zwycięstwa.

5. LEONIA [illegible]

[illegible] miesiącach wypowiada wojnę państwu królowej Lyonesse, i zająć kilka miast dla podniesienia dochodów. Od południa warto rozpocząć inwazję na Iscalio nie zaczepiając Caerleonu, a po osiągnięciu celu kontynuować wojnę z Norgardem. Kluczem do [illegible]

[illegible] Caerleon. Good luck!

TAKTYKI I PORADY

[illegible] zawsze zwracać uwagę na zależności runiczne potworów i odpowiednio wykorzystywać (np. atakując czarnymi białe).

[illegible] nie zostały z tyłu, a słabsze, ale szybsze nie poleciały zbyt w przód, aby szybko [illegible]

[illegible] końcowości obrony miasta słabą ekipą podczas naporu silnego wroga można wykorzystać dwa motywy (oprócz umiejętnie prowadzące do zwycięstwa). Po pierwsze można [illegible] uciekać przed rywalem po całej planszy, aby dotrwać do 12 tury, po której kończy się [illegible] ataku i miasto pozostaje obronione. Po drugie można wykorzystać czasami barierę terenową (np. rzekę na środku lub wąski przesmyk między górami) i tam się ufortyfikować [illegible] każdą jednostkę wroga atakujących na raz pozycje obrony.

[illegible] ilości HP, zadające duże straty przeciwnikom (najlepiej z daleka), lecz są niem[illegible]

Nie można też zapomnieć o kilku jednostkach leczących, takich jak np. Unicorny, czy też [illegible] posiadających czarami Green. W ogóle rozmaitych ustawień jest tyle [illegible]

RED MAGIC

- **Flame** - standardowy czar ofensywny zadający przeciętne straty pojedynczemu przeciwnikowi. MP 68, Rng 3 hex.
- **Geno-Flame** - czar ofensywny pokrywający obszar wokół maga morzem płomieni, zadaje straty niższe niż Flame, lecz za to wszystkim przeciwnikom w polu rażenia. MP 166, Area 3 hex.
- **Thunder** - czar ofensywny nieco silniejszy niż Flame. MP 91, Rng 3 hex.
- **Power** - [illegible] dwukrotnie [illegible], najefektywniejszy gdy użyty na najsilniejszych jednostkach w drużynie. MP 62, Rng 4 hex.
- **Exa-Blast** - najsilniejszy czar z grupy Red zadający straty ponad 200 HP. MP 182, Rng 2 hex.
- **Geno-Thunder** - bardzo silny czar obszarowy działający również wyłącznie na wrogów, można go „odpalić" na odległość. MP 193, Rng 3 hex, Area 1 hex.

BLUE MAGIC

- **Frost** - standardowy czar z grupy Blue. MP 66, Rng 3 hex.
- Geno-Frost - lodowy odpowiednik Geno-Flame. MP 166, Area 3 hex.
- **Fall Berg** - najsilniejszy niebieski czar o wielkości zadawanych strat porównywalnej z Exa-Blast. MP 136, Rng 2 hex.
- **Flight** - umożliwia przemieszczanie się w powietrzu nielotnym kreaturom i herosom, dzięki czemu mogą ominąć naziemnych przeciwników oraz przeszkody terenowe takie jak las czy woda. Działa przez dwie tury. MP 90, Rng 3 hex.
- **Fog** - czar spowijający przeciwnika mgłą obniżającą celność jego ataków i umiejętność uników. MP 49, Rng 4 hex.
- **Charm** - zaklęcie omamiające przeciwnika, aby walczył przeciwko swoim. Niska celność czaru i losowy czas jego trwania. MP 110, Rng 2 hex.

BLACK MAGIC

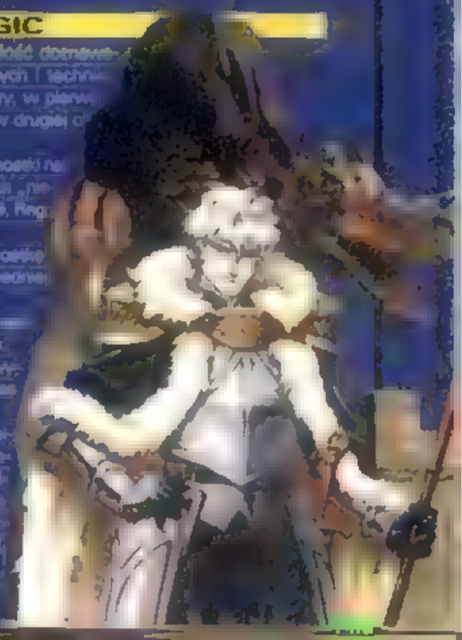
- **Venom** - [illegible] wywołujący u przeciwnika Poison, co owocuje spadkiem co turę pewnej ilości HP. Stałe działanie. MP 46, Rng 3 hex.
- **Curse** - bardzo silny czar działający na pojedynczego przeciwnika, choć w sumie słabszy od np. Exa-Blast. MP 108, Rng 2 hex.
- **Dimension** - średniej skuteczności czar teleportujący przeciwnika w losowe miejsce pola walki z dala od własnej grupy. MP 83, Rng 4 hex.
- **Weakness** - czar obniżający zdolność obronną oraz [illegible] jące się ataku jednostki wroga. MP 60, Rng 4 hex.
- **Meteor Doom** - chyba najsilniejszy w grze czar obszarowy [illegible] na odległość, działający jednak zarówno na wrogie, jak i własne jednostki. MP 256, Rng 3 hex, Area 2 hex.
- **Necro Rebirth** - czar wskrzeszający dowolnego poległego podczas walki stwora. Odzyskany zawodnik (może być od wroga) uzyskuje element Black i status Zombie (duża wrażliwość na White). MP 97.

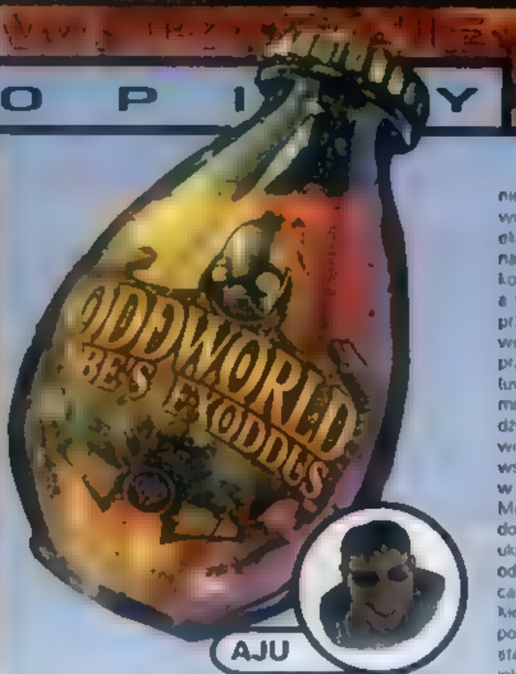
WHITE MAGIC

- **Heal** - standardowy czar odnawiający HP. Działa na pojedynczą jednostkę, a jego skuteczność waha się około 200 punktów dodanej energii życiowej. MP 66, Rng 3 hex.
- **Area Heal** - czar odnawiający mniejszą ilość HP, lecz za to wszystkim członkom drużyny w polu jego działania (wokół rzucającego czar). MP 147, Area 2 hex.
- Cure - leczy anomalie, takie jak: Poison, Paralyze, Petrify oraz Silent. MP 54, Rng 4 hex.
- **Halo** - zwiększa u jednostki o połowę ilość zdobytych punktów doświadczenia podczas jednego ataku. MP 66, Rng 4 hex.
- **Divine Ray** - biały odpowiednik Curse o podobnej sile. MP 112, Rng 2 hex.
- **Holy Word** - czar o największym obszarze działania (wokół rzucającego). MP 183, Area 4 hex.

GREEN MAGIC

- **Protect** - czar zmniejszający ilość otrzymywa[illegible] nych obrażeń od ataków fizycznych i techni[illegible] specjalnych. Działa przez dwie tury, w pierw[illegible] szej obniża obrażenia o połowę, w drugiej o [illegible] ćwiartkę. MP 61, Rng 4 hex.
- **Accel** - zwiększa mobilność jednostki na [illegible] kilka tur. Warto go używać na takich „nie[illegible] ruchawych", jak np. Hydra. MP 66, Rng [illegible] 3 hex.
- **Paralyze** - czasowo czyni jednostkę [illegible] niezdolną do ruchu i walki. Czar o średniej [illegible] celności. MP 77, Rng 3 hex.
- **Silent** - [illegible] Niska celność czaru. MP 50, Rng 4 hex.
- **React** - umożliwia jednostce wy[illegible]konanie dwóch czynności podczas [illegible] jednej tury. MP 126, Rng 2 hex.
- **Solid** - czyni przeciwnika niezdo[illegible] nego do walki i ruchu na stałe, za[illegible] mieniając go w kamień. Czar o ni[illegible] szej celności, efektem ubocznym [illegible] jest zwiększenie celowi [illegible]





Witam w drugiej części przygód śmiesznego stworka o imieniu Abe. Podobno ta przygoda jest dłuższa od [illegible] czego niestety nie mogę osobiście stwier[illegible] w poprzednią część nie grałem. Aby ukoń[illegible] do perfekcji wyuczyć się [illegible] W sumie to [illegible] w bawełnę zaczynamy g[illegible]

OPIS PRZEJŚCIA GRY - część 1

KOPALNIE SOULSTORM

[illegible] 25

[illegible]

[illegible] w prawo dół itd.) czytając po drodze [illegible] z których możesz dowiedzieć się kilku ciekawych informacji o grze. W końcu dojdziesz do zamkniętych drzwi. Otwórz więc teleporter, a z lewej strony przybiegnie 13 Mudokan i wskoczy do niego, dzięki czemu otworzą się drzwi. Na następnym ekranie przekręć pokrętło (jak podpowiada nap[illegible] a obleję[sz] wodą następnego Mudokana. Pr[illegible] a później idź za Tobą w prawo, gdzie możesz otworzyć teleporter i uwolnić 14 więźnia. Idź dalej do następnego pokrętła i przekręć je, a otworzą się [illegible] tym samym wpuścisz trochę gazu rozweselającego. Dwaj Mudokani przebywający na tym ekranie zaczną się śmiać i wyprawiać różne głupie rzeczy. Przywitaj się [illegible] przywal każdemu z nich [illegible] zaczną się poważnie zachowywać. Jeśli uderzysz ich zbyt wiele [razy], to zwyczajnie się na Ciebie obrażą [illegible] musiał ich przeprosić. Idź razem z przyjaciółmi w prawo i postaw przynajmniej jednego [illegible] w tym samym momencie prze[illegible] obydwa pokrętła (każ im pracować [illegible] nie napisze) a otworzą się drzwi. Idźcie [illegible] gdzie otwórz teleporter i uwolnij więź-

niów 15-16. Teraz wejdź przez mały m[illegible] wjedź windą do góry. Możesz zatrzymać się na następnym ekranie, gdzie wykonaj „Quick Save", po czym wróć na windę, wjedź wyżej i idź w prawo do samego końca. Przełączając dźwignię otworzysz drzwi obok, a także wpuścisz gaz w górnym korytarzu. Przejdź przez drzwi, a znajdziesz się u góry. Przyprowadź wesołych Mudokanów do porządku, a następnie przejdźcie wszyscy na palcach dwa ekrany w lewo (uważaj na śpiącego Sliga). Ustaw ich przed pokrętłami i wspólnie otwórzcie drzwi. Zejdź na dół i pociągnij dźwignię znajdującą się niedaleko dwóch pracujących więźniów, aby otworzyć następne drzwi. Powiedz wszystkim czterem Mudokanom, aby poszli za Tobą w lewo, gdzie otwórz teleporter i uwolnij kolejnych Mudokanów 17-20. Schodź teraz na dół, aż dojdziesz do „ciemnego miejsca". Przejdź na palcach w lewo i ukryj się w ciemnościach. Kiedy Slig będzie odchodził od Ciebie szybko prześlizgnij się koło niego (na palcach) i ukryj się w następnym ciemnym miejscu. Kiedy będzie szedł w drugą stronę możesz spokojnie pobiec w lewo. W oddali zobaczysz więźnia, ale zostaw go na razie w spokoju i pobiegnij dalej, przez lokację z gazem rozweselającym do następnego ekranu. Przemknij obok następnego strażnika i kiedy wyjdzie on z ekranu poprowadź Mudokana (stojącego w oddali) w lewo do następnego ekranu. Musisz tutaj rozbroić kilka bomb [illegible] podturlaj się do nich i kiedy zaświeci się zielone światełko naciśnij je (lampka [illegible] C,C,Z,C,Z). Kiedy obydwie bomby będą rozbrojone, możesz poprowadzić obu dwu Mudokanów w lewo, gdzie uaktywnij teleporter [illegible] uwolnij więźniów 21-22. Wróć w prawo i wejdź do góry (w miejscu, gdzie spadają kamyki). Przeskocz przez przepaść i wskocz do studni. Idź w lewo i po raz pierwszy wejdź w skórę Sliga. Jako Slig idź [illegible] pociągnij nim dźwignię koło bramy [illegible] Wejdź w bramę, a znajdziesz się na [illegible] idź w prawo [illegible] w prawo i zabij każdego Sliga, którego napotkasz [illegible] nie z tym, którego wcześniej ominąłeś. Teraz możesz już wysadzić ciało Sliga i powrócić do postaci Abe'a. [Zejdź] na dół i pobiegnij w prawo, aby [illegible] 23 Mudokana [illegible] [illegible] przeskocz na półkę ze studnią [illegible] korytarz numer 2.

[illegible] bramy teleportacyjnej, aby znaleźć się w głębi ekranu. Idź w prawo [illegible] bramę. Idź dalej, aż dojdziesz do Mudokanów 24-26, z którymi możesz wrócić do poprzedniego ekranu [illegible] otworzył teleporter [illegible] teraz w prawo [illegible] przez [illegible] aby do[illegible] 26 Mudokana [illegible] wskoczysz do studni [illegible] w prawo [illegible] obok śpiącego Sliga [illegible] w prawo aż dojdziesz do [illegible] z sześcioma pokrętłami. Zejdź niżej, przejdź do końca w lewo [illegible] obok śpiącego Sliga). Kiedy do[illegible] do końca wejdź do góry i kontynuuj wędrówkę w lewo. Znajdziesz tam [illegible] Mudokanów, przywitaj się z nimi, powiedz, żeby poszli za Tobą. Wróć z nimi do pokręteł (pamiętaj, aby wszyscy po[szli] na palcach obok Sliga), każdego z nich ustaw przed jednym pokrętłem i za raz przekręćcie wszystkie pokrętła. Dzięki temu otworzą się drzwi obok.

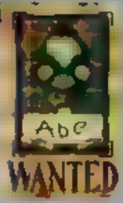
TUNEL [illegible]

[illegible] Zejdź niżej, przeturlaj się, kontynuuj w prawo i zeskocz niżej. Stuknij się na dół, ale dalej nie idź do góry ale stań za dużym kamieniem w rogu i zejdź niżej, a odkryjesz trzeci już sekret.

Przeturlaj się na sam dół i wskocz do studni. Znajdziesz się na dalszym planie, gdzie z łatwością znajdziesz Mudokanów 27-31. Przejdź z nimi w prawo, otwórz teleporter i uwolnij ich. Przeskocz nad małą [illegible] wskocz do studni [illegible] do początku tego tunelu. Idź teraz w prawo znaną Ci już ścieżką, a kiedy dojdziesz do miejsca, gdzie [illegible] sekretu, idź do góry. Przeturlaj się w prawo i uważając na strzelającą muchę turlaj się do końca w prawo (przeskocz nad przepaścią), aż spadniesz niżej. My[illegible] z tego [illegible] kiedy wyskoczysz z

[illegible] chwyć się półki, podciągnij się i biegnij w prawo, aby uniknąć strzałów Sligów z drugiego planu. Nie przechodź jeszcze przez drzwi, bo tuż obok jest kolejny sekret. Wykonaj skok z rozbiegu w lewo - ponownie wskoczysz do studni [illegible] tym razem wyląduje[sz] na półce po lewej i będziesz mógł przejść w lewo. Wejdź tam w drzwi, a znajdziesz się na drugim planie [illegible] idź w prawo. Kiedy [illegible] przez strażników szybko wracaj w lewo i przejdź [illegible] pierwszego planu wejdź w skórę jednego ze Sligów i wykończ pozostałych po czym wróć do postaci Abe'a. Przejdź ponownie przez drzwi i teraz bez przeszkód możesz iść w prawo. Wejdź w następ[ne] [illegible] a znajdziesz się na wyższej półce. Wejdź w

STEROWANIE ABEM



[illegible] kombinacje dwóch klawiszy - L1, L2, R1 i R2 (np. L1+R1, L2+R2, R1+L2), dzięki tej umiejętności możesz m.in. otwierać teleporty i wchodzić w skórę przeciwników.

[illegible] - „⬇"
[illegible] - „✕"
[illegible] - gdy zwisasz na półce [illegible] „⬆"
Opuszczanie - gdy stoisz na skraju półki, wciśnij „⬇"
Skok - „▲"
[illegible] „⬆"
Turlanie - wciśnij „⬇", a następnie „⬅" lub „➡"
Bieg - wciśnij i przytrzymaj R1, a następnie „⬅" lub „➡"
Rzucanie - gdy trzymasz w łapsku kawałek skały, bombę lub kawał mięska, to wciśnij „●" i pożądany kierunek (uwaga: możesz rzucać także podczas kucania)
Skradanie na paluszkach - wciśnij i przytrzymaj R2 a następnie „⬅" lub „➡"

Konwersacja:
Aby Abe przemówił, wciśnij i przytrzymaj klawisz L1, a następnie wciśnij klawisz odpowiedzialny za daną kwestię:

- „●" - „Work" (Do roboty!)
- „■" - „Follow me" (Za mną)
- „✕" - „Wait" (Czekaj)
- „▲" - „Hi" (Cześć)

Aby Abe reagował w nietypowych sytuacjach lub rzucał inne hasła, wciśnij i przytrzymaj L2, a następnie klawisz odpowiedzialny za daną kwestię:

- „●" [illegible]

Swój żal wyrażaj np. wtedy, gdy znajdujesz się przy Mudokanie i chcesz go po[illegible]

- „■" - „Stop it!" (Przestań!)
- „✕" - gniew i [illegible]

Gdy znajdujesz się przy Mudokanie, możesz mu dać w zęby

- „▲" - „[illegible] y'all" (Wszyscy [illegible])

Polecenie wydane do wszystkich

Nowe umiejętności

[illegible]
[illegible] możesz zamieniać w tykające bomby, ale jedynie w przypadku, gdy wychlasz butelkę [illegible] Brew. Ta umiejętność przyda Ci się w [illegible] [illegible] Mudokanów [illegible] [illegible] wiele razy [illegible]

[illegible]
Abe staje się niewidzialny po zdobyciu [illegible] Aura [illegible] ta umiejętność działa tylko przez określony czas. Aby stać się niewidzialnym, zaczaruj gdy posiadasz [In]visibility Aura.

Inne umiejętności i wskazówki:
Wybuchy
Abe zostaje załatwiony, gdy wybuch nastąpi w jego pobliżu. Aby nie dostać w czapę - przykucnij, aby uniknąć podmuchu.
Bieganie i turlanie się
[illegible] Abe biegnie i chce się zatrzymać, nieco się pośl[izgnie] - nie można precyzyjnie wyhamować. [illegible] zatem turlanie - można precyzyjnie zatrzymać się w dowolnym miejscu - choćby na pięcio[illegible]. Po dłuższej praktyce nauczysz się pre[illegible] wyhamowywać.

[illegible] Sliga, który stoi na środkowej półce, zejdź nim [illegible] zabij strażników [illegible] wróć do postaci Abe'a. Przejdź teraz przez drzwi, a znajdziesz się na ekranie z [illegible] wiertłami. Zejdź [illegible], otwórz teleporter i uwolnij Mudokanów 32-34. W [illegible] następnie do studni, a wrócisz na półkę i drzwiami, przez które tym razem przejdź. Ponownie znajdziesz się na ekranie z atakującą muchą, ale tym razem będziesz bezpieczny, gdyż będziesz za ścianą. Możesz stąd wejść w ciało muchy - poleć w górę i szybko zabij dwóch Sligów (uważaj, aby Cię nie zestrzelili). Teraz poleć w lewo, przeleć pomiędzy ruchomymi wiertłami i załatw następnego Sliga. Kiedy już załatwisz wszystkich strażników w okolicy wróć do postacie Abe'a. Idź w lewo, wskocz do studni, a znajdziesz się na półce powyżej. Zanim zaczniesz toczyć się w lewą stronę zauważ, że możesz opuścić się z tej półki niżej - znajdziesz piąty ukryty korytarz. Opuść się niżej i przeturlaj się w lewo, aby znaleźć czterech więźniów. Idź z nimi w prawo, otwórz teleporter i uwolnij Mudokanów 35-38. Wróć do początku ukrytego korytarza i wejdź do góry. Przeturlaj się w lewo, a znajdziesz kolejnych przyjaciół tyle, że chorych. Nie możesz im na razie pomóc więc idź kawałek w lewo i wejdź do góry. Znajdziesz się na ekranie z dwiema studniami - zobacz na tablicę z wynikami, jeśli zostali jeszcze jacyś więźniowie to wskocz w studnię po lewej stronie, a znajdziesz się na początku tego tunelu. Jednak jeśli grałeś zgodnie z opisem to powinieneś mieć wszystkich Mudokanów uwolnionych - w takim wypadku wskocz w studnię po prawej, a znajdziesz się w obszarze o nazwie „kocioł" (BOILER).

Kocioł 01

Biegnij w prawo, aż do windy, zjedź w dół, dalej biegnij, znów winda i tak, aż znajdziesz się na dole. Dopóki będziesz miał „psy" na górnym poziomie jesteś bezpieczny. Będąc na dole zobaczysz wajchę - przełącz ją i zapamiętaj jak długo włączony jest prąd. Idź teraz jeden ekran w prawo i ostrożnie idź dalej. W pewnym momencie kilka „psów" spadnie na dół (postaraj się, aby była to niewielka liczba) - biegnij wtedy do dźwigni i kiedy „psy" znajdą się w polu rażenia prądu szybko przełącz wajchę. Czynność powtórz kilka razy, aż zabijesz wszystkich przeciwników. Teraz możesz bezpiecznie iść w prawo i przekręcić zawór, aby otworzyć drzwi.

Tunel 03

[illegible] jedna z nich spadła na zawsze [illegible]. Masz teraz 9 kamieni, a ich zapas możesz uzupełnić [illegible] wtedy, gdy wszystkie zużyjesz. [illegible] wyrzucić dwa kamienie, aby [illegible]. Przeturlaj się w prawo, stań w bezpiecznej odległości [illegible] tak trzema kamieniami, aby zdetonować trzy bomby znajdujące się na tym ekranie. Zauważ, że w momencie [illegible] możesz nacisnąć przycisk [illegible], dzięki czemu zmieni się [illegible] kamienia. Po zdetonowaniu bomb wejdź wyżej, przełącz [illegible] dźwignię, aby otworzyć drzwi. Zanim pobiegniesz w prawo [illegible] uzupełnić zapasy kamieni. Na następnym ekranie zdetonuj [illegible] następne cztery miny. Przeskocz nad przepaścią ale NIE podciągaj się [illegible] po [illegible] spadnij niżej, przejdź przez drzwi [illegible] wskocz do studni. Spotkasz tu swoich przyjaciół, ale zwróć uwagę na to, że są oni ślepi. Nie przestaną oni chodzić dopóki nie spadną, uderzą w ścianę [illegible]. Musisz tutaj cały czas używać komendy [illegible] „WAIT" albo „WORK" aby ich zatrzymać. Zdetonuj bombę, przełącz dźwignię, zagadaj jednego Mudokana i powiedz mu, aby poszedł za Tobą (FOLLOW ME). Kiedy minie on pierwszą zapadnię szybko przełącz dźwignię, aby podnieść zapadnię po prawej, a przejdzie on na ekran obok. Powtórz tą operację na pozostałych dwóch Mudokanach po czym idź w prawo. Jeszcze raz powiedz po kolei każdemu, aby szedł za Tobą, przełącz dźwignię i spraw, aby wszyscy znaleźli się niżej. Idź teraz z nimi wszystkimi w lewo, ustaw w lewym rogu i opuść ich wszystkich niżej używając raz jeszcze pierwszej wajchy. Kiedy wszyscy będą na dole pociągnij jeszcze raz dźwignię i dołącz do przyjaciół. Poprowadź teraz Twoich trzech towarzyszy w [illegible], przejdź koło studni w lewo, a zobaczysz cztery zawory czekające na przekręcenie. Ustaw ich przed zaworami, sam wejdź wyżej i w tym samym momencie przekręćcie je. Dzięki temu zjedzie na dół winda, na którą wszyscy wejdźcie i wjedźcie do góry. Zobaczysz tam kolejnych pracujących Mudokanów oraz teleporter czekający na otwarcie. Zrób to i uwolnij wszystkich Mudokanów 39-45. Następnie zjedź windą w dół, przejdź przez drzwi, wskocz do studni i wróć na główny poziom.

Z drugiej strony przepaści, która prowadziła Cię do poprzedniego sekretu, możesz podciągnąć się wyżej. Idź w lewo i przejdź przez otwarte drzwi powyżej. Sturlaj się po schodach, a zamknie się za Tobą ściana blokująca drogę powrotną. Za pomocą kamieni zdetonuj bomby i przeturlaj się w prawo. Zatrzymaj się w bezpiecznej odległości i zdetonuj następne bomby (jeśli będziesz zbyt blisko to zginiesz). Kiedy oczyścisz ścieżkę wróć się kawałek w lewo i uzupełnij zapas kamieni. Wróć się z powrotem i umiejętnie omiń ruchome wiertło i wejdź na półkę powyżej. Przeskocz na drugą stronę, przełącz dźwignię, a tym samym zatrzymasz wiertło. Zejdź na dół w miejscu, w którym spadają małe kamyczki. Zdetonuj tutaj następne bomby i idź dolną ścieżką w lewo. Przełącz dźwignię, wróć się na poprzedni ekran, wejdź do góry i idź jeszcze raz w lewo. Rozwal bomby i przejdź przez drzwi.

TUNEL 04

[illegible] 46 Mudokanowi, aby poszedł za Tobą, pociągnij dźwignię, a spuścisz go dół. Otwórz teleporter i uwolnij go, aby otworzyć drzwi. Na następnym ekranie przeturlaj się pod wiertłem i pociągnij dźwignię, aby go zatrzymać. Idź dalej w prawo, gdzie powtórz te samy czynności co na poprzednim ekranie. Idź ciągle w prawo, aż dojdziesz do drzwi, wejdź na półkę, przełącz dźwignię i wróć do początku tunelu. Możesz teraz rozkazać 47 Mudokanowi, aby poszedł za Tobą w prawo, gdzie możesz otworzyć teleporter i uwolnić go. Drzwi na końcu tunelu otworzą się więc czym prędzej pobiegnij do nich.

TUNEL 05

Użyj kamienia, aby zniszczyć minę lub po prostu przeskocz ponad nią jeśli nie masz już kamieni. Zniszcz następne miny za pomocą kamieni - jeśli ich nie masz to wejdź do góry i idź w prawo. Powiedz więźniowi na dole, aby się ruszył i przekręcił zawór dzięki czemu będziesz miał dostęp do worka z kamieniami. Wróć się kawałek, wdrap się do góry i idź w prawo, gdzie przełącz dwie wajchy, aby wyłączyć wiertła. Jeśli jeszcze nie zdetonowałeś miny pomiędzy tymi dwoma wiertłami to zrób to teraz. Zagadaj Mudokana 48, który pracuje obok wierteł i idź z nim w prawo, gdzie otwórz teleporter i uwolnij go - powinna przyjechać winda. Idź w prawo na sąsiedni ekran i zabierz 49 Mudokana w lewo, gdzie go uwolnij. Otworzą się drzwi na poziomie powyżej - wejdź w nie. Znajdziesz się na małej półce, po lewej stronie zobaczysz ruchome wiertła. Skocz z rozbiegu w lewo, a chwycisz się niewidocznej półki. Podciągnij się do góry, gdzie spotkasz dwóch więźniów. Otwórz teleporter i uwolnij Mudokanów **50-51**. Wskocz z powrotem w dół na niewidoczną półkę, a znajdziesz się pomiędzy dwoma wiertłami. Przeskocz nad wiertłem i idź w lewo. Przeturlaj się za poziomym wiertłem, szybko wstań i podciągnij się na półkę powyżej. Nie idź jednak w lewo tylko wejdź do góry, aby odkryć ostatni sekret w kopalniach. Pociągnij za obręcz, aby zatrzymać wiertła. W tym miejscu nie ma żadnych więźniów [illegible] idź w lewo. **Przejdź** przez trzy wiertła, przeskocz przez przepaść i na następnym ekranie sprawdź swój wynik - powinien wynosić 51 uwolnionych więźniów. Idź cały czas w lewo, aż zobaczysz znak „ONLY a FOOL OR a MURDERER WOULD PULL THE LEVER", co w przełożeniu na polski oznacza: „TYLKO GŁUPIEC ALBO MORDERCA POCIĄGNĄŁ BY TĄ DŹWIGNIĘ". Zauważ, że powyżej pracuje dwóch Mudokanów - zagadaj do nich i każ im przejść na ekran obok. Wróć teraz z powrotem do dźwigni i teraz dopiero ją przełącz. Spowoduje to uruchomienie wiertła oraz uruchomi windę. Zjedź na dół do pierwszej małej półki i zatrzymaj się. Poczekaj, aż Slig wyjdzie z ekranu, zagadaj do więźnia i każ mu stanąć niedaleko windy. Kiedy wróci Slig poczekaj, aż znajdzie się on w zasięgu wiertła i szybko pociągnij obręcz, aby go zabić. Zjedź na dół i idź w prawo. Wejdź na platformę powyżej, wróć się w lewo i zacznij wspinać się do góry. Niedługo dojdziesz do studni, w którą wskocz. Z miejsca, w którym się znajdziesz, idź w prawo i przełącz dźwignię. Wróć z powrotem przez studnię, idź do windy i wjedź na górę (nie zapomnij zabrać Mudokana). Idź z nim w lewo i zostaw go na ekranie, na którym czekają już dwaj więźniowie. Już sam idź w prawo, wjedź windą do góry i idź w prawo, gdzie przełącz wszystkie trzy dźwignie, aby wyłączyć wiertła. Wejdź teraz do góry na wyższą półkę, z rozbiegu przeskocz nad przepa-

[illegible]

SLURGI

[illegible] Paramite'ów lub Scrabów. Tyle że Slurg może przetrącić kark Paramite'om i Scrabom, jeśli zada odpowiednią ilość „liźnięć".

SLIGI

W tej edycji gry Sligi występują w dwóch odmianach: Foot Soldiers („krawężniki") i Flying Sligs (fruwają, zrzucają bombki) - oba typy używają tego samego garnituru słów.

Sterowanie Sligami typu Foot Soldiers

Sligi te mogą strzelać w pierwszy plan (przytrzymaj „↓" i wciśnij „●")

Fire Machine

Spluwa „●"

Uwaga - tylko Sligi typu Foot Soldiers mogą używać spluwy

Użycie dźwigni „■"

Bieganie - przytrzymaj R1, a następnie „←" lub „→"

Cios kolbą - przytrzymaj L1 lub L2 i wciśnij „X"

Sterowanie Sligami typu Flying Sligs

Zrzucanie bomby „●"

Uwaga - tylko Sligi typu Flying Sligs mogą zrzucać bomby

Gadki Sligów

„↑" - „What?" (Co?)

▲ - „Blah" (Hiehie!)

Po przytrzymaniu klawisza L1

●" - „Freeze" [illegible]

■" - „Here, boy" [illegible]

„X" - „Get im" (Łapać go)

▲" - [illegible]

Po przytrzymaniu klawisza L2

●" - [illegible]

■" - „Ah-ah" (Hiehie!)

X - [illegible]

▲" - [illegible]

[illegible] obręcz, aby wyłączyć wiertła [illegible] (MINE CAR) [illegible] wsiądź do wózka [illegible] aż do momentu, gdy [illegible]

TUNEL 06

[illegible] kopalnianego (MINE CAR) zabezpiecz [illegible] wsiądź do wózka [illegible] drodze [illegible] Sliga aż do momentu, gdy [illegible] się na ekranie z Mudokanami i Sligiem. Poczekaj [illegible] Slig odejdzie od Twoich przyjaciół i zrzuć na niego wózek. Wyjdź z wózka, poprowadź przyjaciół w prawo, gdzie możesz otworzyć teleporter. Mudokani 59-61 zostali uwolnieni. Wróć do wózka i pojedź nim w prawo, a następnie w dół [illegible]

PARAMITE'Y

Sterowanie Paramite'ami

atak „■" lub „●"

[illegible] „↑"

[illegible] ▲

Gadki Paramite'ów

Po przytrzymaniu klawisza L1

●" - „Do it!" (Wykonać!)

■" - „C'mon" (Ruchy, ruchy!)

„X" - „Stay" (Zostań)

„▲" - „Howdy" (Jak zdrówko?)

Po przytrzymaniu klawisza L2

■" - [illegible]

X - „Attack!" („Szable w dłoń!")

INNI PRZECIWNICY I PRZEDMIOTY

Kule strażnicy
Kule strażnicy pilnują porządku - to oczywiste. Pieszczą Cię prądem, jeśli próbujesz czarować. Jeśli będą się naprzykrzać, to traktuj je bombami, granatami lub ole darn

Rury
Aby wskoczyć do rury, stań przed nią i wciśnij „↑". Rury przenoszą Cię do innych lokacji

Zamknięte skrzynki
Zamknięte skrzynki możesz otwierać uderzając w nie. Dzięki otwieraniu skrzynek możesz posiąść energię niezbędną do stania się niewidzialnym lub otworzyć zabokowane drzwi

Automaty z bombami
Działają tak samo, jak automaty z colą, tyle że wypluwają bomby. Aby dostać bombę, stań przed zielonym przyciskiem i wciśnij „↑". Bombka spadnie na ziemię. Aby ją podnieść, schyl się przy niej [illegible]

Miny UXB
[illegible] ale tylko wtedy, gdy [illegible] z czerwonym [illegible]. Aby rozbroić taką minę [illegible] przycisk na jej czubku

Miny
[illegible] mych minach musisz wiedzieć [illegible]. Te wybuchają jeśli na nie nadepniesz, czyli [illegible] nie mogą być [illegible]. Aby zdetonować [illegible]

[illegible] Szybko podturlaj się do min i wyłącz je, zanim wróci Slig (kolejność to C,C,Z). Kiedy wyła[illegible] powrotem w prawo i po[illegible] ekranu. Wróć w prawo i [illegible] aby poszedł za Tobą. Idź [illegible] kopalniany wózek. Wsiądź następnie do wózka i po[illegible] prawo. Włączy się alarm, miny eksplodują a [illegible] mogł przeniknąć Sliga, który przybiegnie [illegible] co się stało. Wysiądź z wózka i idź w pra[illegible] [illegible] 62-64 [illegible] [illegible] nowatej [illegible] w prawo. Zobaczysz tam [illegible] ów, których pilnuje Slig. Kie[illegible]

[illegible]

[illegible] śpiących strażników [illegible] Biegnij dalej w [illegible]

wróć do ciała Abe'a. Użyj teraz dźwigni i wejdź do bramy, aby teleportować się na pierwszy plan. Idź w lewo, aż dojdziesz do wózka kopalnianego, do które go wsiądź i jedź w prawo. Rozjedź wszystko co wejdzie Ci w drogę, zatrzymaj się dopiero na ekranie ze studnią w tle. Wysiądź z wózka i powiedz czterem więźniom przebywającym tu, aby poszli za Tobą. Idź w lewo, gdzie otwórz teleporter i uwolnij Mudokanów 72-75, a sam wejdź w drzwi oznaczone jako „BOILER, aCCESS"

KOCIOŁ [illegible]

[illegible] tym nie ma żadnych więźniów do uwolnienia, ale trzeba wykazać się dużą zręcznością. No to zaczynamy. Od początku będziesz ścigany przez muchę rzucającą bomby - musisz się schować w ciemnościach i poczekać, aż odleci. Skocz z rozbiegu w lewo i biegnij cały czas w kierunku lewo-góra, aż dojdziesz do ekranu z górną częścią drugiego kotła. Skocz na półkę z zaworem i przekręć go - zapali się zielone światełko. Zejdź niżej i powtórz tą samą czynność z dwoma pozostałymi kotłami. Kiedy przekręcisz ostatni zawór będziesz miał 15 sekund na ucieczkę. Od razu [illegible] biec w prawo skacząc w dół z półek. Nie zważaj na nic - szybko biegnij w prawo skacząc coraz niżej. Jeśli wszystko zrobiłeś perfekcyjnie znajdziesz się w następnym poziomie

NECRUM

Ilość Mudokanów do uwolnienia 10

Idź w lewo, zeskocz w dół na środkową półkę, z rozbiegu skocz w prawo, a wylądujesz na ukrytej półce. Zejdź niżej, a wskoczysz do studni, która [illegible] rzuci Cię na drugi plan. Poczekaj, aż strażnicy będą odchodzić od Ciebie, wtedy zeskocz na dół i biegnij, przeskocz nad przepaścią i przebiegnij na następny ekran. Ukryj się za kolumnami, które osłonią Cię przed strzałami. Turlaj się w prawo, wejdź d[illegible], turlaj się w lewo, wejdź do góry [illegible] w prawo, aby wyjść z tego ekranu. Teraz musisz [illegible] bardzo szybko - Mudokani 76-78 pracują w miejscu, w które za chwilę zjedzie wiertło. Skocz na półkę pośrodku, potem ponad wiertłem na półkę po prawo. Zejdź niżej i rozkaż wszystkim więźniom, aby [illegible] za Tobą w prawy dolny róg ekranu. Kiedy [illegible] ostrożnie podejdź sam do min po prawo, [illegible] kolejność to C,C,Z,C,C,Z,C,Z,C,Z. Teraz [illegible] otworzyć teleporter i uwolnić Mudokanów 76-78. Sam zaś wskocz do studni po prawej, aby wrócić do lasu. Idź [illegible] [illegible] Teraz przejdź po półce do końca w lewo i skocz [illegible] wskoczysz do studni [illegible]. Stąd udaj się w prawo, [illegible] informację zawartą na kamieniu [illegible] o grze. Przetu[illegible] w prawo pod [illegible] i zeskocz na niższy poziom. Kiedy dotrzesz do [illegible] drzwi [illegible] czterech pochodni [illegible] Zeskocz na dół do podstawy drzewa i idź w każdym z czterech [illegible] kierunków (góra-lewo, dół-lewo, dół-prawo, góra-prawo) [illegible] kamień, który [illegible] kamienia możesz wskoczyć do studni obok [illegible] Zauważysz, że górne drzwi są teraz otwarte, więc wejdź w nie.

Idź teraz w prawo, przeczytaj następny kamień, aby [illegible] drzwi. [illegible] zobaczysz teleporter. Otwórz go i wskocz w niego. Po teleportacji idź w prawo [illegible] Czeka Cię teraz [illegible] [illegible] dalej. Następne cztery ekrany są bardzo trudne [illegible] więc zap[illegible] [illegible] otwartych drzwi, zanim [illegible]. Na na-

stępnym ekranie zobaczysz trzy dźwignie. Kiedy przełączysz pierwszą to obudzi się robal - dlatego następne dwie musisz przełączyć ultra szybko. Pamiętaj też, żeby zawsze być w ruchu, aby uniknąć ukąszenia przez robale. Na kolejnym, trzecim już ekranie również zobaczysz trzy dźwignie, ale przełączenie każdej z nich obudzi robala. Prześlizgnij się zatem na środkową półkę i przełącz dźwignię. Następnie skocz na lewo i przełącz następną. Teraz podwójny skok w prawo na półkę i przełącz ostatnią dźwignię. Zeskocz na dół i szybko wbiegnij w drzwi. Czwarty ekran jest dużo łatwiejszy od poprzedniego. Prześlizgnij się do trzech wiszących obręczy i pociągnij je. Teraz przejdź na jedną z półek (najlepiej tą po lewej) i przełącz dźwignię. Obudzi się robal więc biegnij, skocz, przełącz drugą dźwignię i wykonaj szybki sprint do drzwi. Przemknij w prawo, opuść się niżej i przeczytaj informację z kamienia. Następnie przejdź w lewo i zejdź jeszcze niżej. Uwolnij teraz duszę z klatki, a pojawi się zielona obręcz wokół Abe'a - od tej chwili posiadasz siłę bycia niewidzialnym (wywołujesz ją naciskając naraz L1 i L2). Wskocz do studni, kiedy wylądujesz idź w lewo i zejdź niżej. Teraz możesz wykorzystać nową siłę - stań się niewidzialnym i szybko [illegible], a później przetocz się w prawo. Kiedy do[illegible] do końca, wejdź do góry, wróć z powrotem w lewo, wejdź jeszcze wyżej i wyjdź przez otwarte drzwi. Idź w lewo i przejdź przez drzwi. Przeskocz nad przepaścią, otwórz teleporter i wskocz w niego, aby prze[illegible] się na drugą stronę wielkiej przepaści. Wskocz [illegible] studni, a wyrzuci Cię ona na drugi plan. Idź w prawo i dojdziesz do następnej studni. W tym [illegible] możesz wybrać następny poziom - jeśli zejdziesz z półki w prawą stronę to wskoczysz do studni, która przeniesie Cię do poziomu o nazwie MUDOMO. Wskakując do studni obok której stoisz przeniesiesz się do poziomu o nazwie MUDANCHEE - jeśli grasz wg mojego opisu, to wskocz do studni, obok której stoisz. Kiedy wylądujesz idź w lewo, a zobaczysz kolejną studnię, która ostatecznie przeniesie Cię do poziomu MUDANCHEE. Proponuję jednak odwiedzić [illegible] ukryty korytarz. W tym celu przeturlaj się w lewo na następny ekran. Otwórz teleporter i wskocz w niego. Po teleportacji będziesz wisieć na półce - pod Tobą śpi Slig, a nad Tobą jest też Slig, tyle, że nie śpi. Kiedy strażnik nad Tobą obróci się i będzie od Ciebie odchodził, szybko podciągnij się i od razu skocz na półkę na dole po prawej stronie - jeśli jesteś szybki i Slig na górze nie zauważy Cię, a ten na dole będzie spać dalej. Przełącz dźwignię i idź na [illegible] po cichu omijając śpiącego [illegible] na wyższą półkę i kiedy klapa się [illegible] przeturlaj się do miny i [illegible] turlaj się do przodu zanim [illegible] to samo z drugą bombą [illegible] [illegible] 79-80 [illegible] MUDANCHEE

MUDANCHEE

Ilość Mudokanów do uwolnienia 14

[illegible] w prawo i przejdź przez drzwi. Kiedy dojdziesz [illegible] wskakuj jeszcze do niej, tylko idź na [illegible] dźwignię i dopiero wskocz do [illegible] w prawo i przeczytaj informację z kamienia. Teraz wejdź w ciało Scraba będącego na [illegible]. Naucz się nim chodzić, a później zabij robale [illegible] Abe'a i skocz na półkę po prawej [illegible] obręcz, przełącz dźwignię [illegible] duszy [illegible] [illegible] zeskocz nad przepaścią, przełącz dźwignię a [illegible]

dnsz robala po czym wejdź w jego ciało. Idź w prawo, zabij robale i wróć do postaci Abe'a. Pociągnij dźwignię, aby zamknąć bramę i wróć w prawo. Zejdź na dół i pociągnij dźwignię, a następnie uderz w klatkę, aby dostać „niewidzialność". Zejdź jeszcze niżej i zacznij skradać się w prawo. Wskocz do studni, a znajdziesz się na środkowej półce. Stań się niewidzialny i szybko biegnij w prawo. Wdrap się na półkę znajdującą się na końcu, a dojdziesz do kolejnej klatki, którą otwórz. Zejdź niżej i przejdź przez drzwi. [illegible] Idź dalej w prawą stronę. Wejdź w skórę robala i idź nim w prawo zabijając po drodze wszystkich napotkanych przeciwników. Wróć się w lewo [illegible] na podłodze, aby otworzyć zapory. Wróć do postaci Abe'a, zejdź na dół i idź w lewo. Wejdź do góry, przeskocz przez przepaść [illegible] klatkę. Teraz idź cały czas w prawo, aż [illegible] do kolejnej klatki, którą również otwórz. [illegible] otworzysz drzwi znajdujące się wcze[illegible] wejdź w następne drzwi. Kiedy wyjdziesz biegnij w [illegible] zobaczysz teleporter [illegible] Otwórz teleporter i wskocz do niego zanim [illegible] Cię robal. Zagadaj obydwu Mudokanów [illegible] dźwignię, a znajdziesz się na [illegible] aby [illegible] za Tobą [illegible] środkowej przepaści. Przełącz dźwignię [illegible] aby uwolnić Mudokanów [illegible]-82 po czym [illegible] do studni aby wrócić do głównego poziomu. [illegible] otwórz teleporter [illegible] Zadania możesz wykonywać w dowolnej kolejności.

ZADANIE #[illegible]

[illegible], znajdziesz się na drugim planie [illegible] przeskocz przepaść [illegible] Szybko powiedz Mudokanom, aby poszli za Tobą zanim zostaną rozwaleni przez [illegible]. Kiedy [illegible] powiedz im, żeby poczekali, a Ty idź do windy i zjedź nią niżej. Przywołaj [illegible], którzy znowu stoją pod [illegible] razem [illegible] na górę. Przywołaj pozostałych dwóch Mudokanów i wszyscy razem zjedźcie na sam dół, gdzie [illegible] się teleporter. Uwolnij Mudokanów 83-86. [illegible] do studni, a wrócisz na główny poziom. [illegible] dźwignię, a klapa opadnie [illegible] Przeturlaj się szybko, otwórz klatkę, wskocz do studni. Przeturlaj się teraz w prawo, przeskocz przez przepaść, zejdź niżej na niższą półkę. Skocz teraz na małą półkę poniżej i zejdź na dół do następnego ekranu. Znajdziesz się znowu na drugim planie. Przeturlaj się w prawo i zwróć uwagę [illegible], aby [illegible] za tobą w lewo. Użyj studni, aby znowu znaleźć się na pierwszym planie i wejdź pod półkę. Kiedy robale będą nad Tobą szybko przeturlaj się w lewo, a spadną one na niższy poziom. Przeturlaj się więc w prawo i otwórz klatkę. Wskocz do studni, a wrócisz na drugi plan. Wejdź do góry na poprzedni ekran i przejdź przez otwarte drzwi, a wrócisz do miejsca z sześcioma [illegible].

ZADANIE #[illegible]

[illegible] przez przepaść i turlaj się dalej w prawo. Przeturlaj się tak do samego końca, aż zobaczysz zamknięte drzwi. Aby je otworzyć musisz otworzyć dwie klatki z duszami. Zejdź niżej i idź z powrotem w lewo. Przełącz dźwignię i szybko biegnij w prawo, wejdź do góry i przeturlaj się w prawo na sąsiedni ekran. Przeskocz nad przepaścią i wejdź w ciało Scraba, którym zniszcz robale i powróć do postaci Abe'a. Wróć w prawo, zejdź na dół i otwórz klatkę, przy której znajdowały się wcześniej robale. Idź z powrotem na półkę, z której wszedłeś w ciało Scraba i stań się niewidzialny. Szybko zeskocz na dół, przełącz dźwignię i otwórz drugą klatkę. Wróć szybko na górę zanim przestaniesz być niewidzialnym. Idź w prawo i wyjdź przez drzwi. Idź w lewo, wskocz do studni, a znajdziesz się na drugim planie. Zejdź niżej i wskocz do studni po lewej stronie. Ponownie znajdziesz się na ekranie z robalami, ale tym razem powinny one spać. Przeskocz przez przepaść, otwórz klatkę i szybko wskocz do studni, zanim dorwą Cię obudzone robale. Znajdziesz się znowu na drugim planie więc wskocz do studni i wróć na pierwszy plan. [illegible] w lewo tak, aby nie [illegible] Cię Scr, aby. Stań się niewidzialnym i szybko biegnij w prawo. Wskocz do studni, na drugim planie wskocz do studni po prawej stronie, a znajdziesz się na następnym ekranie. Szybko otwórz klatkę i wskocz do studni zanim staniesz się widzialny i zabiją Cię Scr, aby. Wróć na pierwszy plan i wyjdź przez otwarte drzwi.

ZADANIE #5

Idź w prawo, wdrap się na górną półkę, a następnie chwyć się półki i zawiśnij, a ścigający Cię strażnik spadnie w dół. Możesz się teraz podciągnąć i wrócić w lewo na sąsiedni ekran. Przełącz dźwignię, a uwolnisz Scraba po czym przeturlaj się w lewo [illegible] aż obydwa Scr, aby się spotkają. Kiedy [illegible] ze sobą szybko zeskocz na dół, otwórz klatkę i [illegible] zanim zabije [illegible] Scrab. Przełącz dźwignię i idź do drzwi, przez które przejdź. Idź w prawo, wskocz do studni, kiedy strażnik wyjdzie z ekranu. Otwórz klatkę i kiedy zjawi się strażnik znowu wskocz do studni, a wylądujesz na sąsiednim ekranie, gdzie wskocz szybko na półkę powyżej. Kiedy [illegible] będzie po innej stronie ekranu zeskocz na dół, otwórz klatkę i wskocz do studni. Wskocz na półkę powyżej, a później do studni, aby znaleźć się na drugim planie, gdzie przejdź przez otwarte drzwi. Zejdź w dół i kolejny raz wskocz do studni, aby powrócić na pierwszy plan. Kiedy strażnik pójdzie w prawo, Ty biegnij w lewo [illegible] na półkę. Podkradnij się do klatki [illegible] strażnik będzie po lewej stronie ekranu i będzie zwrócony do Ciebie plecami szybko otwórz klatkę. Kiedy spadniesz w dół biegnij w prawo, wskocz na półkę. Wskocz do studni, aby znaleźć się na drugim planie. Wespnij się w górę, idź w prawo. Znowu wskocz do studni, a znajdziesz się na pierwszym planie. Pobiegnij w prawo, otwórz klatkę. Wróć na drugi plan poprzez studnię, idź w prawo, gdzie zobaczysz otwarte drzwi, przejdź przez nie.

ZADANIE #[illegible]

[illegible] od czasu do czasu do studni [illegible] przepaścią. Będą Cię ścigać robale więc cały czas biegnij, nigdy nie zatrzymuj [illegible] aż dotrzesz do pierwszej klatki. Otwórz [illegible] więcej robali zacznie Cię ścigać. Biegnij [illegible] w lewo [illegible] wskocz do studni, aby znaleźć się na pierwszym planie. Na 99% spadniesz na małe robaczki [illegible] co obudzisz te większe więc od razu zacznij bieg w prawo i zeskocz z półki. Obiegnij ekran, aby oddalić się trochę od robali, podejdź do klatki, otwórz ją, po czym wskocz do studni. Gdy wylądujesz otwórz kolejną klatkę i wskocz do studni, aby przebiec kilka ekranów w [illegible]. Kiedy wylądujesz zacznij biec w prawo i skocz w górę na półkę. Idź dalej w prawo, zejdź niżej i wróć się z powrotem, ale tym razem dolną ścieżką. Będziesz mógł teraz otworzyć ostatnią klatkę. Zaczną ścigać Cię robale więc szybko biegnij w prawo, wskocz na półkę i przejdź przez drzwi.

ZADANIE #[illegible]

[illegible] Zejdź niżej i przejdź na ukrytą półkę po prawej. Opuść się niżej, otwórz teleporter, a następnie wskocz w niego. Przeturlaj się na ekran po prawej i zejdź niżej. Przełącz dźwignię i szybko odskocz, a następnie przeturlaj się w lewo zanim dopadną Cię robale. Doturlaj się do dźwigni i użyj jej, aby spalić ścigające Cię [illegible]. Kiedy wszystkie zginą możesz zagadać Mudokanów 87-89 i przejść z nimi do ekranu po prawej. Otwórz tutaj teleporter aby ich uwolnić, a sam wskocz do studni, aby wrócić na swój poziom. Prześlizgnij się do klatki i otwórz ją. Biegnij i skocz do studni, aby wrócić na początek tej lokacji. Idź w prawo i opuść się do studni, która wystrzeli Cię do następnego obszaru. Podejdź do dźwigni u góry i stań się niewidzialnym. Teraz szybko przełącz dźwignię, zeskocz na dół, przełącz drugą dźwignię i biegnij w prawo. Otwórz klatkę i biegnij dalej. Wskocz na półkę i wróć się w lewą stronę, gdzie wejdź w otwarte drzwi.

ZADANIE #6

[illegible] Przełącz ją i wróć na pierwszy ekran. Wejdź w ciało Scraba i zabij robale po czym idź do końca w lewą stronę i wróć do ciała Abe'a. Przeturlaj się w lewo po niższej ścieżce i przełącz dźwignię, aby uwięzić Scraba po czym wróć z powrotem w prawo, wejdź na półkę i idź w lewo. Wskocz do studni, a przeniesiesz się na drugi plan. Prześlizgnij się teraz do dźwigni, przełącz ją po czym wróć się i wskocz do studni. [illegible] do dźwigni znajdującej się na dole [illegible] gdzie uwięziłeś pierwszego [illegible]

GLUKKONI

[illegible]

Sterowanie Glukkonami

[illegible] ▲ [illegible]

[illegible] ← lub →

Gadki Glukonów

- ● Go! [illegible] Wykonać
- ■ Come here [illegible]
- ✕ Stay here (Zostań tu)
- ▲ Hey! [illegible]

Po przytrzymaniu klawisza L2

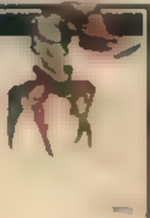
- ● Help! (Pomocy)
- ■ [illegible]
- ✕ [illegible]
- ▲ [illegible]

[illegible] Pobiegnij w [illegible] przejdź przez nie.

ZADANIE #[illegible]

[illegible] jest szybki bieg - cały [illegible] przez kilka ekranów i [illegible] się na pierwszym planie [illegible] wskocz niżej i przeturlaj się pod [illegible] spadniesz z półki. Szybko się odwróć [illegible] teleportera znajdującego [illegible] niego zanim zaskoczony Scrab zorientuje się co się dzieje. Biegnij dalej w prawo, wskocz do studni, a znajdziesz się na kamiennym słupie - możesz tu [illegible] zapisać [illegible] słupa i wejdź do teleportera [illegible] następnego teleportera, a potem biegnij i wskocz na półkę po prawej. Skocz ponownie na półkę po prawej i wróć na poprzedni ekran. Zejdź niżej, obróć się i wskocz do teleportera zanim [illegible]

SCRABY



Sterowanie Scrabami

atak - ■ ● ↓

[illegible] ▲

szatkowanie - ■ (Shred Power) Uwaga: musisz zawyć, nim użyjesz Shred Power

drwiny - ↑

Gadki Scrabów

Po przytrzymaniu klawisza L1

szczekanie - ■

wycie - ▲

rwie Cię Scrab. Biegnij cały czas, aż nadepniesz na płytę, która podnosi zaporę. Zejdź z p[illegible] obok Sloga. Szybko skocz na półkę po [illegible] grać stan gry. Z [illegible] ponad Slogiem i biegnij cały czas [illegible]nego teleportera. Po[illegible] metalowa ściana [illegible]. Teraz szybko w[illegible] Sloga [illegible] pomiędzy [illegible] robaczkami. Uży[illegible] robaczków [illegible] do ciała Abe'a i uciekaj przed goniącym Cię roba[illegible]. Biegnij w prawo i otwórz klatkę. Stań się niewidzialny i [illegible] klatk. [illegible] wejdź do teleportera. Znowu [illegible] gotowy. Idź w prawo [illegible] do góry i otwórz [illegible] możesz udać [illegible]

MUDOMO

[illegible] 5

[illegible]

MUDOKANIE

Zrzędni Mudokanie

[illegible]

Slepi Mudokanie

[illegible]

[illegible] szybko biegnij w lewo. Wejdź w ciało Paramita [illegible] nim do góry i pociągnij obręcz. Jako Abe [illegible] jedź windą w dół do następnej dźwigni. [illegible] biegnij do półki zanim dogonią Cię Parmity. Biegnij w prawo, aż będziesz mógł wskoczyć i podciągnąć się na półkę, a następnie przejdź przez drzwi. Idź w prawo i wskocz do studni, aby [illegible]. Idź w prawo, wskocz do [illegible] na pierwszy plan, a wtedy idź w [illegible] informacje wyryte na kamieniu, z której [illegible] Paramitów. Wejdź więc w skórę jednego z [illegible] i powiedz pozostałym, aby poszli za Tobą w lewo. Zabij tam wszystkie robale, po czym jeszcze jako Paramit skocz do góry i pociągnij za obręcz. Wróć do postaci Abe'a i idź górną ścieżką przez otwartą bramę. Zeskocz do dziury na niższy poziom, gdzie wskocz do studni. Kiedy „wylądujesz" od razu biegnij w prawo i przejdź przez drzwi. Teraz idź w lewo i wdrap się na środkową półkę. Skocz w lewą stronę, i podskocz pod workiem, aby dostać mięso. Zejdź na dół, biegnij dalej w lewo, gdzie zobaczysz klatkę strzeżoną przez Paramita. Zwab go teraz do siebie zabranym mięsem, a następnie rzuć je w prawo i szybko zamknij klatkę. Następnie możesz już bez problemów otworzyć klatkę i iść dalej w lewo, nie zapomnij po drodze zabrać następnego kawałka mięsa. Podejdź do dużej przepaści, której nie możesz przeskoczyć i wrzuć do niej kawałek mięsa. Kiedy Paramity będą zajęte jedzeniem zejdź w dół, przebiegnij w lewo i wyjdź do góry. Na następnym ekranie stań się niewidzialnym, zeskocz w dół i otwórz klatkę. Wdrap się z powrotem na górę i przejdź przez otwarte drzwi. Znajd[illegible] na dość dziwnym ekranie - ale nie denerwuj się, [illegible] on taki niebezpieczny na jaki wygląda. Wskakuj po półkach do góry i otwórz klatkę, aby otworzyć główne drzwi. Biegnij szybko w prawo przez kilka ekranów, a następnie wskocz na półkę, gdzie otwórz teleporter i wejdź w niego. Wskocz do studni, a prze[illegible] na drugi plan, gdzie zobaczysz sześć drzwi prowadzących do sześciu podetapów. Nie przejmuj się [illegible] kolejności [illegible] na pierwszy plan, aby rozpocząć ostatni test Mudomo.

TEST MUDOMO #1

[illegible] a następnie wejdź [illegible] aby otworzyć bramę po czym [illegible] po pajęczynie i idź w lewo. Jeśli obudzisz [illegible]. Wejdź z powrotem po pajęczynie [illegible] klatki, aby opuścić windę. [illegible] po pajęczynie na dół, gdzie wejdź do góry, ale [illegible] obręcz, aby podnieść windę. [illegible] Abe'a. Możesz teraz [illegible] nie zabiłeś robali to musisz [illegible] przejdź na sąsiedni ekran. Pojedź teraz windą w górę do klatki, otwórz ją, po czym [illegible] aż dojdziesz do następnej windy [illegible] klatki, której [illegible] otwarcie. Przejdź następnie na początkowy ekran tego testu i wyjdź przez otwarte teraz drzwi.

TEST MUDOMO #2

[illegible] z dźwigni. Wejdź w ciało Paramita [illegible]. Teraz idź [illegible] po pajęczynach [illegible] Abe'a [illegible] w prawo [illegible] skocz na półkę [illegible] wchodź do góry i przejdź przez otwarte drzwi.

[illegible]

[illegible] Wejdź wyżej, otwórz klatkę i stań się niewidzialnym. Szybko wejdź na półkę po prawej [illegible] znajdującą się na ekranie powyżej. Zeskocz w dół [illegible] na następny ekran [illegible] i przejdź przez nie. [illegible] do góry, kiedy wiertło [illegible] w lewą stronę. Teraz szybko pociągnij obręcz, zeskocz na dół [illegible]. Zaraz potem [illegible] ostrożnie idź w lewo [illegible]. Teraz podturlaj się do pierwszego wiertła i [illegible] na wiertło zabijając się tym samym [illegible] przeturlaj się pod wiertłem w prawą stronę. Wejdź [illegible] półki powyżej. Idź w górę na następny ekran [illegible] podejdź do wkurzonego Mudokana [illegible]. Przestanie być wkurzony [illegible] Tobą w dół [illegible] otwórz teleporter znajdujący się w pobliżu i uwolnij Mudokanów 95-97. Wskocz do studni, a znajdziesz się na głównym poziomie. Wróć do ekranu z klatką [illegible] że Twoja siła bycia niewidzialnym [illegible]. Użyj jej, a następnie szybko wejdź do [illegible] po półkach omijając Paramity. [illegible] znowu się podciągniesz [illegible] się na ostatnim ekranie tego testu. Przeskocz do klatki i otwórz ją, a następnie wskocz do studni, zanim robale [illegible].

TEST MUDOMO #4

[illegible] ko biegnij w prawo, skocz na półkę i przejdź [illegible] stronę. Będą ścigać Cię robale więc przeturlaj się w lewo i przejdź po płytach na ziemi, aby uwięzić robale. Teraz możesz wejść do góry i otworzyć klatkę, a potem idź z powrotem w lewą stronę. Wjedź windą do góry i zrzuć z worka na dół kawałek mięsa. Kiedy Paramity zajmą się jedzeniem biegnij do następnego [illegible], którego również zrzuć mięso, ale szybko [illegible] zanim Paramity je zjedzą. Wjedź windą na następny ekran i rzuć mięso w prawą stronę. Paramit znajdujący się po lewej stronie przeskoczy przepaść, a Ty będziesz mógł wejść na półkę po lewej i szybko pobiec w lewo, zanim zwierzak skończy jeść. Wskocz na półkę i przejdź przez drzwi.

TEST MUDOMO #5

[illegible] w stronę dźwigni [illegible] zobaczysz pierwszą studnię [illegible] przełącz dźwignię [illegible] się Paramity. Idź dalej w [illegible] do klatki, którą otwórz, a następ[illegible] jako Abe [illegible] ostatnią klatkę. Idź [illegible] do studni, w którą wskocz.

TEST MUDOMO #6

[illegible] która przeniesie Cię do następnego [illegible] drzwi.

[illegible]

[illegible] Wejdź do góry [illegible] do półki po prawej, wejdź [illegible] na ziemię od razu biegnij w [illegible] do obręczy. Szybko podskocz i pociągnij ją [illegible] Paramity. Turlaj się dalej w prawo przez następnych kilka ekranów, a na końcu wykonaj długi skok z rozbiegu i biegnij dalej. Wskocz na półkę z klatką [illegible] ją i wskocz do studni znajdującej się za Tobą. Kiedy wylądujesz biegnij w lewo, przeskocz [illegible] i przeturlaj się z powrotem przez kilka [illegible] i wyjdź przez drzwi. Paramity będą [illegible], więc kiedy się pojawisz od razu [illegible] w prawo i wskocz do studni, aby powrócić do [illegible].

P[illegible] etapu o nazwie Mudomo zobaczysz [illegible] filmik. Teraz [illegible] uzdrowić chorych Mudokanów [illegible] prawie na początku gry. Kiedy [illegible] się lepiej idź z nim na sąsiedni ekran, ustaw przed zaworami i każ im pracować, aby otworzyć drzwi. Teraz idź z nim z powrotem w prawo i wyślij ich teleporterem do domu. W ten sposób uwolnisz Mudokanów 100-104, sam zaś wróć na ekran po lewej, aby przenieść się do następnego poziomu.

Za miesiąc część druga opisu

CIVILIZATION II

KALI

NA POCZĄTKU BYŁO SŁOWO...

Rozpoczynamy grę mając do dyspozycji jednostkę osadniczą (Settlers). Jednak gra tak naprawdę rozpocznie się dopiero od momentu założenia pierwszego miasta. Powinno się je założyć jak najszybciej - jednak nie na odwal, ponieważ to właśnie ono pozwoli Ci się rozwinąć. Jeżeli tym, na którym startujesz jest w miarę dobry (patrz tabelka), to nie powinieneś zbyt wiele się pomylić z postawieniem pierwszej osady. Chyba, że blisko Ciebie znajdują się jakieś korzystne tereny, lub "obiekty" (te domki, których możesz zniszczyć wiele przydatnych rzeczy), - wtedy powinieneś się tam przesunąć. Bardzo ważne jest, abyś przed postawieniem miasta przy użyciu SETTLERS nawodnił (irrigation) kilka kwadratów, wchodzących w skład późniejszych pól eksploatacji oraz zabudował je drogami - bardzo korzystnie wpłynie to na szybkość powstawania miasta, zwiększając żywność i handel.

JESTEM Z MIASTA...

Strefa ekonomiczna miasta wygląda mniej więcej tak:

Teraz przy założeniu, miasto będzie mogło pracować z jedną z otaczających je pól. Pola te są ponumerowane od 1 do 20 (patrz obrazek). Pierwszym polem gracz nie może nic zrobić, o tyle na dodatkowe pola może swobodnie wpływać - może wybierać, które pola mają być eksploatowane (nie jest obowiązkowe tyle pól, ilu obywateli), a także może nawet obywatela "ściągnąć" z jakiejkolwiek pozycji. Jakiego obywatela, który został "ściągnięty" z pola i nie pracuje, zamienia się w jednego z trzech typów swobodnie pracujących przez cały czas wydawanych pieniędzy, którym może być pobierana podatki, artysta lub naukowiec. Pobierca podatków jak sama nazwa wskazuje, ma wpływ na zwiększenie dochodów państwa, a miasta (naukowiec zasila naukę miasta na naukę. Natomiast artysta zwiększa obszary w mieście, które z kolei mają wpływ na postrzeganie mieszkańców. Krótko mówiąc artysta ludzi uszczęśliwia. Jeżeli więc kiedyś w mieście

- dadzą się pola za każdego obywatela miasta. O ile
- pierwszym polem gracz nie może nic zrobić, o tyle
- na dodatkowe pola może swobodnie wpływać -
- może wybierać, które pola mają być eksploatowane (nie jest obowiązkowe tyle pól, ilu obywateli), a także
- może nawet obywatela "ściągnąć" z jakiejkolwiek
- pozycji. Jakiego obywatela, który został "ściągnię-
- ty" z pola i nie pracuje, zamienia się w jednego z
- trzech typów swobodnie pracujących przez cały czas wydawanych pieniędzy, którym może być pobierca podatków, artysta lub naukowiec. Pobierca podatków jak sama nazwa wskazuje, ma wpływ na zwiększenie dochodów państwa, a miasta (naukowiec zasila naukę miasta na naukę. Natomiast artysta zwiększa obszary w mieście, które z kolei mają wpływ na postrzeganie mieszkańców. Krótko mówiąc artysta ludzi uszczęśliwia. Jeżeli więc kiedyś w mie-

TABELKA TERENÓW

wejście - koszt wejścia na ten teren
Żywność, produkcja (tarcze), handel - wartości eksploatacyjne terenu
Obronność - jak teren wpływa na obronność, jest to wartość, przez jaką należy pomnożyć obronność jednostki, by uzyskać jej aktualną, pełną wartość obrony

[illegible]	Wejście	Żywność	Produkcja	Handel	Obronność
[illegible]	1	1	1	0	1
[illegible]	1	1	1	0	1
[illegible]	1	2	0	0	1
Forest	2	1	2	0	1,5
[illegible]	2	1	1	0	2
Mountains	3	0	1	0	3
Tundra	1	1	0	0	1
[illegible]	2	0	0	0	1
[illegible]	2	1	1	0	1,5
[illegible]	2	1	0	0	1,5
[illegible]	1	1	0	2	1
[illegible]	1	3	1	0	1
[illegible]	1	1	3	0	1
[illegible]	2	3	2	0	2
[illegible]	2	1	2	0	2
[illegible]	3	0	1	6	3
[illegible]	1	3	1	0	1
[illegible]	2	1	1	4	1
[illegible]	2	1	4	0	1,5
[illegible]	2	1	0	4	1,5
[illegible]	1	3	0	2	1
[illegible]	1	0	4	0	1
[illegible]	1	3	1	0	1
[illegible]	2	1	2	3	1,5
[illegible]	2	1	1	4	2
[illegible]	3	0	4	0	3
[illegible]	0,1	[illegible]	[illegible]	2	1,5
[illegible]	1	2	1	0	1
[illegible]	1	2	0	3	1
[illegible]	2	3	1	4	1,5
[illegible]	2	4	0	1	1,5
[illegible]	1	2	2	1	1

[illegible] wybrać [illegible] osobników nieszczęśliwych [illegible] bądź [illegible] wać w podatków, wpływów [illegible] dzego państwa [illegible]. Łatwo można [illegible] stwierdzić, [illegible] wymaga sytuacja [illegible] co najmniej [illegible] ne artystów w [illegible] ich do czasu wybud[illegible] cych' ludzi (np. Temple [illegible] nie ma wyjś[illegible] państwa, więc należy [illegible] sy. Niepotrzebnych artystów [illegible] wybrać pole do [illegible] owym lub naukowcami.

Jak pewnie [illegible] charakteryzują [illegible] ność jest symbolizowana przez snopki. Od niej jest uzale[illegible] ny jest wzrost (i spadek) ludności miasta). Każdy obywatel (symbolizowany główką nad wizerunkiem pola eksploatac[illegible] miasta) 'zjada' dwa [illegible] wyprodukował o jeden [illegible] kolejne 1 lub 2 snopki [illegible] popatrzeć na to [illegible] pomiędzy produkcją [illegible] PLUS), to nadm[illegible] że widać na ekranie miasta [illegible] STORAGE) wypełn[illegible] obywateli magazyn[illegible] początku gry [illegible] ważność będzie [illegible] nie jest [illegible] jednak, aby w późn[illegible] magazyn będzie [illegible] żywności czterpa[illegible] wanie irygacje (IRIGATION) [illegible] tać, że [illegible] sąsiedztwie (nie [illegible] też zirydowanego terenu. Pomimo tego, że pole [illegible] wać jako źródła wody.

Nie mniej ważna jest [illegible] która symbolizuje [illegible] stek stawianie budynków [illegible] jednostek). Aby zwiększyć [illegible] nią należy wybrać [illegible] i irygacja wzajemnie się wykluczają. Na [illegible] być jednocześnie i kopalnia, a irygacja [illegible] zaczniemy budować [illegible] na odwrót budowa [illegible] irygację.

"Last but not least" dochody z handlu [illegible] ich znaczenie [illegible] ne podatki z [illegible] luksusy. Tak więc rozwój technologiczny i zadowolenie w miastach w potężnej części zależy od twojej sytuacji finansowej. Jeżeli chcesz zwiększyć [illegible] powinieneś [illegible] zwiększeniu [illegible] ruchu i dlatego też warto [illegible] pomimo, że nie będą one przynosić [illegible] strefami ekonomicznymi miasta - ale [illegible] Wojsko, karawan i innych jednostek będzie odbywało się [illegible] dużo szybciej. Jest jedna rzecz, o której trzeba pamiętać w związku z dochodami z handlu. Jest na korupcję. "Daniem" [illegible] łapę" może przynosić państw[illegible] korupcja jest uzależniona od ustr[illegible] też ona wprost proporcjonalna [illegible] sto z postawionym PAŁACEM [illegible] nie przez Ciebie miasto). Ko[illegible] stach coraz dalej położonych od [illegible] np. budując odpowiednie budynki (sąd [illegible]

BUDUJEMY NOWY DOM, BUDUJEMY NOWY DOM...

[illegible] o budowie domów mieszkalnych nie musimy się martwić ponieważ obywatele sami dbają o stworzenie sobie dachu nad głową. W trakcie gry będziemy mogli na podglądzie miasta obserwować, jak w tej [illegible] wygląda postęp cywilizacyjny. My natomiast mamy przed sobą zadanie stawienia wszelkich innych budynków. Służyć będą one uszczęśliwianiu mieszkańców i dzielą się na nieszczęśliwi(UNHAPPY), zadowolenii(CONTENT) oraz szczęśliwych(HAPPY). Niektóre z nich [illegible] nauki, zwiększają [illegible] wpływów czy też pozwalają [illegible] Oprócz [illegible] możliwość [illegible] budowli warunkowane jest [illegible] Budowle te ciągle korzystnie (choć niektóre spełniają swoją funkcję tylko do pewnego momentu, np. wynalezienia prochu). Dlatego też trzeba ciągle budować, pamiętając tylko o jednym - budowle trzeba utrzymywać (pieniędzmi). Ale to nie jest zbyt przeszkadzający szkopuł. Samych budowli, których można postawić jest kilkadziesiąt. Poniżej przedstawię krótką ich [illegible]

PALACE

[illegible] i budowla [illegible] mencie postawienia miasta pierwszego miasta. Wskazuje on jednocześnie, że to miasto jest stolicą. Nie ma problemu z przeniesieniem [illegible] do innego miasta - wystarczy [illegible] zbudować pałac. Nie można [illegible] niż jednego pałacu i w momencie budowy nowego, stary znika. Ma bardzo znaczący wpływ na korupcję - w miastach położonych oraz [illegible] tolicy korupcja jest coraz większa, bardzo, ale to bardzo uważaj, [illegible] róg nie zajął nam stolicy, gdyż efekt będzie porażający - prawie anarchia (patrz dalej).

BARRACS

koszary (dzięki Kaczorze pouczeniu - skąd mi [illegible] bureki przyszły do głowy?). Ich postawienie powoduje, że każda wyprodukowana w tym mieście jednostka militarna [illegible] miała status VETERAN [illegible] na szybsze odnawianie [illegible] energii u jednostek lądowych [illegible] całą enormię w [illegible]

GRANARY

[illegible] budynek jeden z "must have" mający [illegible] wpływ na [illegible] miasta. Gdy natomiast wystarczająco dużo żywności przy [illegible] obywatela nie tracimy [illegible] FOOD STORAGE [illegible]

TEMPLE

[illegible] nastroju 1-2 niezadowolonych obywateli miasta, w zależności czy odkryłeś już MYSTICISM. Jest to pierwszy z budynków "uszczęśliwiających" - postaw go w każdym mieście. I to jak najszybciej, bo w innym wypadku będziesz musiał zainwestować w artystów, co znacznie ograniczy [illegible] rozwoju miasta.

MARKETPLACE

targowisko. Jeżeli nie chcesz cierpieć na "czekam do pierwszego", powinieneś je stawiać w każdym mieście. Powoduje ono zwiększenie środków przeznaczonych na podatki i luksusy o 50%! Nie dość, że dostajesz więcej kasy, to jeszcze [illegible] są szczęśliwi.

LIBRARY

biblioteka zwiększająca nakłady na naukę o 50% - kolejny ważny budynek.

COURTHOUSE

sąd, zmniejszający korupcję o 50%. Nie przydatny przy ustroju komunistycznym, niezbędny przy monarchii i rządach despotycznych (o ustrojach patrz dalej). Pomimo tego, że w demokracji nie ma korupcji, warto postawić sąd, ponieważ jeden zadowolony obywatel (CONTENT) staje się szczęśliwym. Poza tym sąd zwiększa odporność miasta na działania [illegible] typu atomowe szpiegów.

CITY WALLS

mury miejskie, dające jednostce broniącej się w mieście trzykrotną wartość jej współczynnika obrony. Działają tylko przy bronieniu się przed jednostkami nazemnymi. Oprócz tego, po postawieniu murów, jeżeli przeciwnik zaatakuje miasto i zabije broniącą się jednostkę, nie zginie [illegible]

AQUEDUCT

akwedukt, który warunkuje rozrost miasta powyżej ośmiu obywateli. Jeżeli go nie masz, twoje miasto nie będzie mogło dostać dziewiątego obywatela przy wypełnieniu FOOD STORAGE.

[illegible]

podobnie jak MARKETPLACE, bank podnosi dochody z podatków i zwiększa nakłady na luksusy o 50%. Kumuluje się z MARKETPLACE! Konieczne postaw obydwa [illegible]

[illegible]

katedra, dzięki której czterej nieszczęśliwi mieszkańcy stają się zadowoleni (przy komunizmie tylko trzej).

UNIVERSITY

[illegible] uniwersytet, który podobnie jak LIBRARY zwiększa nakłady na naukę o 50%, w dodatku się z nią kumuluje! Jednak potężne koszty utrzymania nie ograniczają trochę możliwości - powinno się go stawiać w dużych miastach (koniecznie z LIBRARY).

MASS TRANSIT

transport masowy, czyli popularne MPK. W późniejszym etapie gry, po wynalezieniu samochodu, w okolicach dużych miast (powyżej 10) zaczną pojawiać się zanieczyszczenia. Niezbędnym wtedy okazuje się MASS TRANSIT, który skutecznie je ogranicza.

COLOSSEUM

cyrk rzymski, którego [illegible] się ma [illegible] "kolosseum" - od nazwy największego "Circus Flavius Maximus", powodujące poprawę nastrojów obywateli - trzech nieszczęśliwych mieszkańców staje się zadowolonymi.

FACTORY

fabryka zwiększająca produkcję o 50%. Zwiększa się też zanieczyszczenie wydawane przez miasto.

MANUFACTURING PLANT

zwiększa produkcję 50% (kumuluje się z FACTORY). Jeszcze większe zanieczyszczenia.

SDI DEFENCE

czyli plan [illegible] gwiezdnych. Ochrona przed atakom atomowym. NUCLEAR MISSILE dla miasta otoczonego promieniu trzech pól konieczne do wybudowania we wszystkich [illegible]

RECYCLING CENTER

[illegible] zanieczyszczeń fabrycznych o 2/3. Konieczne do wybudowania w miastach o dużej produkcji przemysłowej.

POWER PLANT

elektrownia termiczna zwiększająca możliwości fabryki o 50%, ale emanuje bardzo dużą zanieczyszczenia. Nie budować.

NUCLEAR PLANT

elektrownia atomowa, zwiększająca możliwości fabryki o 50%, praktycznie nie emanująca zanieczyszczeń. Jednak do czasu wynalezienia NUCLEAR FUSION istnieje ryzyko stopienia się rdzenia reaktora, co może doprowadzić do katastrofy ekologicznej (taki większy Czernobyl - i znów zaczną rodzić się jakieś Myszagi i HIV'y).

HYDRO PLANT

elektrownia wodna, zwiększająca produkcję fabryki o 50%. Zanieczyszczenia takie jak w NUCLEAR PLANT, ale brak jakiegokolwiek ryzyka. Niestety da się budować tylko w miastach stykających się z rzeką lub górą.

SOLAR PLANT

najlepsza elektrownia słoneczna. Także zwiększa produkcję fabryk o 50%, ale nie emanuje zanieczyszczeń- be, nawet je zmniejsza. Jako że można mieć na raz tylko jedną elektrownię, ta jest najbardziej polecana.

STOCK EXCHANGE

giełda papierów podobnie jak MARKETPLACE i BANK zwiększa dochody z podatków i nakłady na luksusy o 50%. Kumuluje się z MARKETPLACE. BANK MUSISZ mieć wszystkie trzy budynki postawione obok siebie. Jeżeli jesteś w marę rozsądny

SEWER SYSTEM

kanalizacja. Musi być zbudowana, by [illegible] przekroczyło liczbę 12 obywateli. Sytuacja podobna jak z AQUEDUCT.

SUPERMARKET

supermarket, zwiększa produkcję żywności z pól podwojone zmagazynowanych o 50%. Cool!!! Miasto zaczyna rozwijać się w zastraszającym tempie. Bez tego budynku zapomnij o budowaniu [illegible]

SUPERHIGHWAYS

superautostrady. Czegoś takiego w Polsce nie uświadczysz. Dziesiątki pasów, kilka poziomów, bezkolizyjność. Zwiększa handel o 50% z pól ze strefy ekonomicznej [illegible]

RESEARCH LAB

laboratorium badawcze, zwiększające nakłady na naukę o 50%. Kumuluje się z LIBRARY i UNIVERSITY! Jeżeli stoją u Ciebie te dwa budynki, musisz postawić obok nich laboratorium. Aż się prosi. Chyba, że masz w planach zbudowanie jednego z Cudów Świata - SETI PROGRAM. Wtedy możesz odpuścić [illegible]

SAM MISSILE BATTERY

wyrzutnia [illegible] SAM, zwiększająca dwukrotnie obronę przeciwpowietrzną jednostek stacjonujących w mieście. Inwestycja konieczna w dobie bombowców (bo inaczej to Ci taką kaszanę zrobią, że zapłaczesz).

COASTAL FORTRESS

twierdza przybrzeżna, funkcja analogiczna do SAM MISSILE BATTERY, tyle że dotyczy morza - podwójnie zwiększa obronę jednostek stacjonujących w mieście przeciw atakom morskim. Konieczne postaw w każdym mieście spełniającym funkcję portu (postawionym na styk z morzem).

HARBOUR

przystań zwiększająca produkcję żywności o jeden z każdego pola morskiego.

OFFSHORE PLATFORM

platforma wiertnicza - każde pole morskie w strefie ekonomicznej miasta zwiększa produkcję ma[illegible]

AIRPORT

lotnisko, dzięki któremu każda wyprodukowana [illegible] jednostka powietrzna zaczynająca turę w mieście z lotniskiem, jest całkowicie naprawiona.

POLICE STATION

posterunek (13) pol- gi - zmniejsza o je den czbę mozado wych z powoda stacjonującego poza miastem

PORT FACILITY

dok sprawa analo giczna jak z AIR PORT, tyle że doty czy jednostek mor skich Wszystkie jednostki morskie wy produkowane w mieście z PORT FACI LITY mają status VETERAN i są naprawione, jeżeli w tym mieście rozpoczynają turę

To by było na tyle jeżeli chodzi o "zwy kłe" budynki Teraz o [illegible] by być zadowolonym Powinno to przyspieszyć twoje obeznanie z grą

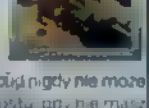
"NIE WIERZ W CUDA. POLEGAJ NA NICH"
Murphy

Oprócz zwykłych budynków w grze istnieją jeszcze tzw Cuda Świata (WONDERS OF WORLD) W tej grze są to jakieś doniosłe budynki, d przedsięwzięcia znane z historii ichoć nie tylko), których liczba wieko czterokrotnie przewyższa liczbę awilonów znanych Cudów Świata ich budowa trwa znacznie dłużej w porównaniu ze zwykłymi budynkami, ale korzyści są niewspółmiernie większe Nie ma mało przydatnego Cudu - wszystkie są pożądane w mniejszym lub większym stopniu Nawet jeżeli cud C jest niepotrzebny to wiedz, że budując go odcinasz wroga od możliwości jego zbudowania [illegible] nie postawisz dwóch budowli, co Statua Wolności się nazywa Zastanawiasz się pewnie, po co by Ci było GREAT LIBRARY gdybyś prowadził w wyścigu naukowym? Po to, by nie posiadł tego Cudu wróg - pomyśl sobie co by było gdyby to on szybciej go zbudował Poza tym, gdy już wybudujesz Cuda, to uważaj, co następnie wynajdziesz, by nie [illegible] zbyt szybko twojego Cudu no nie skupiaj się na wynalezieniu METALURGY, gdy masz GREAT WALL, lub MOBILE WARFARE gdy posiadasz LEONARDO S WORKOSHOP - ponieważ to wynalazki unieważniają te Cuda W [illegible] nym inp tylko w obrębie miasta! dora dzielby spokój Rozsądnie podchodz do budowy tych rzeczy nie staraj się budować ich na "palę" - buduj te rzeczy tam, gdzie będą najbardziej potrzebne

Do najważniejszych Cudów Świata należą GREAT LIBRARY, LEONARDO'S WORKSHOP, MICHELANGELO'S CHAPEL WOMEN S SUFFRAGE HOOVER DAN, SHAKESPEAR'S THEATRE ADAM'S SMITH'S TRADING APPOLO PROGRAM, SETI PROGRAM

A oto charakterystyka pełnej listy cudów

CAPITALIZATION



he he - kapitalizacja Produkcja materialna (tarcze) zmienia się w dochody płynące z handlu Ten cud nigdy nie może być [illegible] po prostu go, nie masz innego do produkowania zaczynasz "produkować" CAPITALIZATION - i na- [illegible] asy Kiedy chcesz zaczynasz produkować coś innego, a do CAPITAL ZATION [illegible]

PYRAMIDS

Swietna sprawa w początkowym okresie gry - piramidy zastępują w każdym mieście spichlerz (GRANARY). Jako że jest to budowla niemalże obowiązkowa w każdym mieście, to zbudujesz ten Cud, a [illegible]

HANGING GARDENS

W [illegible] grody czyli jeden z prawdziwych cudów świata Nie wiadomo nawet, czy na pewno istniały ale w wyobrażeniach starożytnych Greków te babilońskie Ogrody były szczytem luksusu Dzięki nim w każdym twoim mieście masz jednego szczęśliwego człowieka więcej

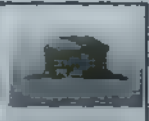
COLOSSUS

także prawdziwy Cud Świata także nie potwierdzone do końca jest jego istnienie [illegible] status Apollina - zdobił port rodyjski Zniszczony został prawdopodobnie w trzęsieniu ziemi, a jego fragmenty zostały podobno rozwiezione po całym świecie W swoim ekonomicznej miasta, w którym stoi Kolos, do każdego pola przynoszącego jedną jednostkę dochodu z handlu dodawana jest jeszcze [illegible]

LIGHTHOUSE

latarnia stojąca na wysepce Faros u wejścia do portu w Aleksandrii Miała 300 stóp wysokości, a jej światło było widoczne z odległości ponad 150km! Do dziś nie wiadomo, czy światło pochodziło z rozpalanego, potężnego ogniska czy [illegible] starannie skonstruowanych lustr odbijających promienie słoneczne Faros został zniszczone w 14 wieku wskutek licznych trzęsień ziemi Podobno w tej Latarni Kleopatra popełniła samobójstwo Latarnia powoduje, że Twoi mogą spokojnie pływać bez ograniczeń, a pozostałe jednostki morskie mają dodany jeden punkt ruchu Oprócz tego każdy wyprodukowany statek ma teraz status VETERAN

ORACLE



słynna wyr [illegible] boga Apollina w Delfach. Podwaja efekt działania wszystkich świątyń (TEMPLE) w twoim państwie

GREAT WALL

chiński Wielki Mur jedyna rzecz wykonana ludzkimi dłońmi, którą można dojrzeć gołym okiem z księżyca Budowany przez ok 1800 lat ma długość 2500 km Podaje się, że wybudowany był, by powstrzymać koczownicze plemiona mongolskie przed najazdami na terytorium Chin nie był nawet specjalnie obsadzany załogą ponieważ większe grupy koczowników nie mogły go sforsować Jednak jego prawdziwe znaczenie wydaje się być zgoła inne - on nie był po to, by zdobywać koczowników, łupieżców, ale po to, by ich nie wypuszczać z państwa! W ten sposób chciano uniknąć rozwiezienia [illegible] dóbr kulturalnych Jeżeli go zbudujesz, każda obca cywi [illegible] i zaproponowanej Ci pokój Poza tym [illegible] walce z plemionami barbarzyńców [illegible]

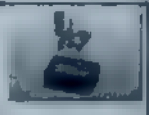
GREAT LIBRARY

Wielka Biblioteka Aleksandryjska wybudowana w roku 300 p n e , zawierająca całą wiedzę najbardziej rozwiniętych cywilizacji - egipskiej, babilońskiej [illegible] Zniszczona w 391 roku przez fanatyków religijnych Jeżeli jesteś posiadaczem GREAT LIBRARY to każda inna zdobycz cywilizacyjna przyłączona przez dwie obce cywilizacje jest od razu udostępniana tobie Fajne - niech jakieś dwie cywilizacje wymyślą np MYSTICISM, to od razu też to umiesz, pomimo tego, że ciągle nie wynalazłeś koła

SU TZU'S WAR ACADEMY

jeden z największych chińskich taktyków Su Tzu - napisał książkę "The Art of War", stanowiącą pozycję wyjściową dla późniejszych taktyków Teraz każda wyprodukowana jednostka będzie miała status VETERAN, natomiast starej [illegible] wystarczy wygrać jedną bitwę by [illegible]

KING RICHARD'S CRUSADE



krucjata, na którą się wybrał król Ryszard była to trzecia z kolei zakończona największym sukcesem Dzięki temu cudowi każde pole w stolicy ekonomicznej miasta produkuje dodatkową jednostkę materialną (tarcze) Nie trzeba chyba wspominać że miasto z tym cudem powinno stać się bazą [illegible]

MARCO POLO'S EMBASSY

badanie Azji przez [illegible] informacji i pomocy kartografom. Dzięki MARCO POLO'S EMBASSY masz darmową ambasadę w [illegible]

MICHELANGELO CHAPEL

[illegible] czadu ozdabiając freskami Kaplicę Sykstyńską Katedry Św Piotra w Rzymie Tak się poświęcił pracy, że mu na wzgl siadło - ale robotę w sumie niezłą odwalił Analogicznie do piramid, MICHELANGELO CHAPEL zastępuje w każdym twoim mieście katedrę (CATHEDRAL) Kolejny "must have" oszczędzający kupę czasu i pieniędzy

COPERNICUS' OBSERVATORY

Mikołaj "wstrzymał Słońce, ruszył Ziemię", jego dzieło znalazło się w Indeksie Ksiąg Zakazanych ale co dla ludzkości zrobił obalił dogmat o nieomylności kościoła! Za to teraz niektórzy z naszych zachodnich sąsiadów uznają go za Niemca A [illegible] zbudowanie jego obserwatorium powoduje w tym mieście zwiększenie nakładu na naukę

MAGGELAN'S EXPEDITION

"w 80 dni dookoła świata"? Nie, to było z Fogiem A Maggelanow okrążenie [illegible] ziemi zajęło "trochę" dłużej Tyle, że wtedy 1519 rok, a on był pierwszym któremu to się udało Nawet nie wiedział wtedy, że o jeden dzień powinien [illegible] zorientował widząc że mu w dzienniku [illegible] MAGGELAN [illegible] większa ruch [illegible]

SHAKESPEARE'S THEATRE

[illegible] Shake pić i stąd mu [illegible] mówić? M [illegible] wielkich dramatów naprawdę.. Tymczasowej Julia się skarżyła, że Romeo jest zboczony i przypomina Leonarda Di [illegible] A w Teatr Szekspira jako ośrodek [illegible] ludziom czas umilał tak też [illegible] teatru. The [illegible] wszystkich jego mieszkańców zado-

LEONARDO'S WORKSHOP

[illegible] wynalazków [illegible] Nie ma sobie równych [illegible] "Microsoft potrafi wy [illegible] jego zapisk Jest to jeden z najlepszych [illegible] dów świata jeżeli kiedykolwiek uda Ci się osiągnąć jakąś zdobycz (naukową, cywilizacyjną umożliwiającą zmianę przestarzałej jednostki na nowszą typu PHALANX na PIKEMAN) zmiana od będzie się to automatycznie

J S BACH CATHEDRAL

Bach? Czy to nie [illegible] za muzykę do GYRRUS? Mniejsza o jeden jak kompozytorem Toccaty [illegible] katedrze Św Tomasza [illegible] skrzypiec to tam zwykł on [illegible] na organach Jego katedra zmniejsza liczbę [illegible] mieszkańców miast o dwoch [illegible]

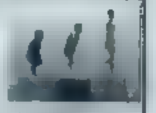
ISAACK NEWTON'S COLLEGE

[illegible] jabłko spadło na głowę przez [illegible] zaczął różne prawa siły odnajdywać [illegible] grawitacji przez co stał się zmorą wielu polskich współczesnych [illegible] słów Ojciec współczesnej, fizyki Zbudowanie jego Kolegium Uniwersytetu z Oxfordu [illegible] naukę w tym [illegible]

ADAM SMITH'S TRADING

gość jest ojcem nowo... ekonomii. Zbu... duje opłatę za utrzymanie budowli wynoszącą 1. Jednak ceny droższych w utrzymaniu budynków nie zmieniając się. Niezwykle ważny cud, pozwala zaoszczędzić p...

DARWIN'S VOYAGE



... świata, po czym wydał drobną broszurkę "O pochodzeniu gatunków", co zrewolucjonizowało naukę i podważyło prawdomówność chrześcijańskiego "Pisma Świętego". Ułożył teorię ewolucji - doszukiwał się w szympansicy z wrocławskiego ZOO swojej Xprababki. Wynalazek jest świetny - automatycznie dokończone zostają prace nad zdobyczą (nauką) cywilizacyjną, wybierasz, sobie jaz, którą zdobycz (naukę) chciałbyś teraz poznać - i od razu ją dostajesz! A prace nad następne nauka będą na tym samym stopniu zaawansowania, co wcześniejsza nauka. Czyli - dwa wynalazki na czysto

THE STATUE OF LIBERTY

Statua Wolności, dokładnie ta sama, którą chodzili sobie Łowcy Duchów, ta sama, która znikła w jednym z trików Davida Copperfielda. Postawienie jej daje Ci dostęp do wszystkich ustrojów. Jej najważniejszą jest to, ... kie zamieszki w okres ... ustrojów

EIFELL TOWER

to ta kupa żelaza stoją... a w centrum Paryża. Jeżeli ją postawisz w swoim mieście, to po... stawa innych cywilizacji wobec twojej będzie zmieniać się na twoją korzyść o 25 w skali 100. Twoje agresje i wystąpienia od...

HOOVER DAM

... nomicz... ych tam. Postawiona jest na rzece Colorado w okolicach Los Angeles. Odpowiednik ... PLANT ... wszystkich twoich mia...

WOMEN'S SUFFRAGE

ruch powstały w Anglii pod koniec XIX wieku i mający na celu równouprawnienie kobiet. Po wybudowaniu zmniejsza o jednego niezadowolonego obywatela z powodu wojska stacjonujących poza miastem (patrz ustrój Republika i Demokracja) - odnosi się to wszystkich twoich miast. To tak jakby Police Station w każdym mieście. Czyli w Republice problem niezadowolenia wynikający z opuszczania przez wojsko swych rodzinnych m... t ...

MANHATTAN PROJECT

... Nie, sorry, pomyłka. Projekt Manhattan dotyczył wprowadzenia do arsenału broni atomowej. Jak wiadomo, pierwsze bomby poleciały na Hiroszimę i Nagasaki. Po wynalezieniu MANHATTAN PROJECT udostępniona zostaje możliwość produkcji broni atomowej.

UNITED NATIONS

ONZ, czyli pilnowanie porządku na świecie, męczenie Saddama i te sprawy. W grze UNITED NATIONS daje darmową ambasadę u każdej cywilizacji oraz pewność, że wróg nie może złamać pokoju z tobą. W ustroju demokratycznym w co drugim przypadku uda Ci się wypowiedzieć wojnę (operacje p...

APOLLO PROGRAM

Program Apollo, rozpoczęty na początku lat 60, zakończony sukcesem dnia 20 VII 1969, kiedy to statek Apollo 11 wylądował na księżycu i Neil Armstrong jako pierwszy człowiek postawił nogę na tym satelicie, wypowiadając słowa: "Ten mały krok człowieka jest wielkim krokiem ludzkości". Ten wynalazek rozpoczyna erę lotów kosmicznych - wszystkie cywilizacje mogą w swych miastach rozpocząć budowę części do statku kosmicznego, mającego wylądować na Alpha Centauri

SETI PROGRAM

SETI, czyli Search of ExtraTerrestial Inteligence. Po naszemu - Poszukiwanie Inteligencji Pozaziemskiej. Na razie bezowocne, ograniczyło się do wysłania w kosmos informacji nt. naszej planety i gatunku ludzkiego. Obecnie polega tylko na nasłuchiwaniu, czy cywilizacje pozaziemskie nie dają o sobie znać. W grze SETI PROGRAM tworzy w każdym mieście laboratorium badawcze. Budować, jak tylko będzie możliwość. Koniecznie.

CURE FOR CANCER

lek na raka. Nie, nie wynaleziono go jeszcze, to jest tylko fikcja autorów. W grze wynalezienie leku na raka daje jednego zadowolonego obywatela w każdym mieście

Pozostają jeszcze **SS STRUCTURAL, SS COMPONENT, SS MODULE**. Są to części do budowy statku kosmicznego

Uffffff, wszelkie budynki mamy już za sobą. Tak więc wiemy już, jak rozbudowywać miasto, co daje co, jakie są korzyści, na czym powinniśmy się skupić. Ale co zrobić, gdy przeciwnik przyjdzie swymi buciorami nasze drogi deptać, domy palić, kobiety gwałcić i emerytom laski zabierać? Jak to co!? Stanąć dumnie, pierś wypiąć i CKM z piwnicy wyciągnąć, dzidę nastrugać, konie nakarmić, samolot zatankować, armatę wytoczyć, łódź podwodną zanurzyć, miecz naostrzyć bądź NUKE odpalić. Wszystko w zależności od poziomu technicznego, od dostępnych wynalazków. Zresztą kto powiedział, że to wróg przyjdzie nam rodziny mordować? Może to my chcemy wyruszyć na przeciwnika, jego kobiety gwałcić i domostwa rozwalać. Może po prostu masz wielką ochotę coś złupić? Tak więc czekają Cię

"DESZCZE NIESPOKOJNE..."

CIVILIZATION 2 nawet w najmniejszym stopniu Cię nie ogranicza. Chcesz - wynajduj sobie pojazd kosmiczny. Chcesz - pilnuj pokoju na świecie, współpracuj z innymi cywilizacjami. Ale bez problemu możesz swoją grę zamienić w ponad sześciotysiącznoletnią wojaczkę. Chcesz, to możesz pobawić się w eksperymentatora sprawdzając warunki walki na przestrzeni historii, próbując łączyć walki wojskami różnych epok. Masz wolną rękę.

Jednostki produkuje się w miastach dokładnie w ten sam sposób, co budynki. Jedyną rzeczą, o której trzeba pamiętać, jo to, że każdą jednostkę się utrzymuje, a odpowiednie ustroje wprowadzają pewne ograniczenia (o tym dalej). Każda jednostka ma swój zasób energii - pasek widoczny (kiedy go trochę ubędzie) na tarczy przy górze jednostki. W trakcie walki on się zmniejsza. Jeżeli wygrałeś walkę resztką sił, to powinieneś tym oddziałem odpocząć i nigdzie się nie ruszać - chyba, że masz pewność, że Cię nikt nie zaatakuje. Najlepiej odpoczywać w mieście.

Jeżeli jednostka będzie odnosić sukcesy na polu walki, otrzyma status VETERAN, co podniesie jej wartość bojową. Status ten możesz zdobyć też dzięki niektórym budynkom - patrz powyżej. To tyle z wiadomości bardzo ogólnych. Chciałbym tylko dodać, że jeżeli myślisz o sukcesie na wyższych stopniach trudności, to powinieneś traktować wojnę jako kampanię, patrzeć na nią pod kątem strategicznym, z wyprzedzeniem faktów rozważeniem możliwości porażki tu i ówdzie. Tak naprawdę to wojna w CIVILIZATION II nie jest zwykłą zabawą. Nie możesz się poświęcić wojnie bez zaplecza technicznego i ekonomicznego. Bez technologii nie możesz wygrać wojny. A technologii nie osiągniesz bez dużej produkcji i dochodów pieniężnych. Napoleon powiedział: "Do prowadzenia wojny potrzebne są trzy rzeczy: pieniądze, pieniądze, pieniądze". Prawdopodobnie nigdy nie będziesz w stanie zgromadzić wystarczająco dużej kasy, by wszystko olać. Dlatego musisz zwracać uwagę na swój rozwój ekonomiczny. Nie możesz stanąć w szranki z wrogiem nie rozważając strat, porażek i wycofywania się. Musisz być w stanie zastąpić stracone jednostki, czyli mieć dobrze rozwiniętą produkcję. Musisz też być w stanie wprowadzić do walki jednostki, które są w stanie wygrać z wrogiem - czyli co najmniej na takim samym poziomie technologicznym, a najlepiej - wyższym. Tak więc wojna nie jest rzeczą prostą. Nie możesz "bawić się w wojnę". Musisz się do niej cały czas przygotowywać.

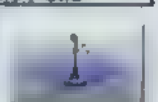
Oczywiście powinieneś dobrze wiedzieć, czym możesz walczyć lub co odkryć. I właśnie po to jest poniższa statystyka jednostek.

SETTLERS

osadnicy, którzy potrafią budować drogi, irygację, kopalnie, zmieniać teren (np. wyciąć las). Możesz nimi założyć miasto. W ogóle nie nadają się do walki

Koszt 40 **Atak** 0 **Obrona** 1
Ruch 1 **Życie** 2 **Siła** 1

ENGINEERS



przekształceni SETTLERS (po wynalezieniu EXPLOSIVES) Najważniejsze - są dwa razy szybsi w tym co robią (np. drogę na równinie zrobią w jedną, a nie dwie tury), w dodatku mają większe możliwości zmiany terenu (np. desert na plains), w dodatku poruszają się dwa razy szybciej. Wartość bojowa, podobnie jak w przypadku SETTLERS, zerowa

Koszt 40 **Atak** 0 **Obrona** 2
Ruch 2 **Życie** 2 **Siła** 1

CARAVAN

ważna jednostka do zawierania szlaków handlowych. Warto handlować z miastami najlepiej bardzo oddalonymi (im dalej, tym większy dochód), będącymi na innych kontynentach i innych cywilizacji (większy dochód niż z własnymi). Karawana nie przejmuje się strefami kontroli wrogich jednostek

Koszt 50 **Atak** 0 **Obrona** 1
Ruch 1 **Życie** 1 **Siła** 1

FREIGHT

nowsza wersja CARAVAN. Jest po prostu dwa razy szybsza

Koszt 50
Atak 0 **Obrona** 1 **Ruch** 2
Życie 1 **Siła** 1

DIPLOMAT

dyplomata. Świetny do infiltracji wrogiego państwa - ignoruje strefy kontroli. Jeżeli dojdziesz nim do wrogiego miasta, to pojawi się stosowne, kolejne menu opcji

Koszt 30 **Atak** 0 **Obrona** 0
Ruch 2 **Życie** 1 **Siła** 1

SPY

tak jak dyplomata świetnie nadaje się do obserwacji wroga. Ignoruje wrogie strefy kontroli. Niewątpliwą zaletą jest to, że widzi na dwa pola wprzód. Powpuszczaj takich do wrogich miast

Koszt 30 **Atak** 0 **Obrona** 0
Ruch 3 **Życie** 1 **Siła** 1

WARRIOR

najgorsza jednostka bojowa w grze. Buduj tylko wtedy, gdy nie masz lepszych możliwości. Nie... Aż tak źle nie będzie mogło być - nie buduj ich wcale

Koszt 10 **Atak** 1 **Obrona** 1
Ruch 1 **Życie** 1 **Siła** 1

PHALANX

w początkowym okresie gry całkiem dobra jednostka obronna - warto nimi obstawić miasta. Najlepiej po co najmniej dwie na miasto. W późniejszym etapie gry można przekształcić w PIKEMEN

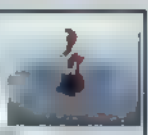
Koszt 20 **Atak** 1 **Obrona** 2
Ruch 1 **Życie** 1 **Siła** 1

ARCHERS

jak na początek, to całkiem niezli. Nadają się i do ataku, i do obrony (choć lepiej nimi walić w przód niż stać w miejscu)

Koszt 30 **Atak** 3 **Obrona** 2
Ruch 1 **Życie** 1 **Siła** 1

LEGION



no, już całkiem rozsądna siła ataku, szkoda tylko, że mobilność jest taka, a nie inna - najgorsza, jaką sobie można wyobrazić. Trosz się długo się produkują

Koszt 40 **Atak** 4 **Obrona** 2 **Ruch** 1
Życie 1 **Siła** 1

EXPLORER

bardzo ciekawa jednostka Pomimo jednego punktu ruchu jest bardzo mobilną jednostką wszędzie potrafi się jak po drogach (czyli każde przesunięcie zabiera mu 1/3 punktu ruchu) Ważniejszą rzeczą jest jednak to, że nie przeszkadzają mu wrogie strefy kontroli wokół wrażych jednostek Można go "wykorzystać" do pewnego manewru wejdź EXPLORERem we wrogą strefę kontroli, następnie wejdź na EXPLORERA swoją jednostką bojową Najpierw wycofaj EXPLORERa, a następnie pójdź nim jeszcze dalej we wrogą strefę, po czym na EXPLORERa wejdź jednostką bojową właśnie przesunąłeś jednostkę bojową w obrębie wrogiej strefy kontroli Można powtarzać, aż się przejdzie przez wrogą strefę Później EXPLORERA zastąpią PARTISANS

Koszt 30 **Atak** 0 **Obrona** 1 **Ruch** 1
Życie 1 **Siła** 1

PIKEMEN

Niby bardzo podobne do PHALANX - ale tylko na pierwszy rzut oka PIKEMEN wykorzystują swe włócznie przeciw atakom jednostek, które mają ruchliwość równą 2 Przy atakach takich jednostek ich obrona rośnie o 50% w górę Później można przekształcić do MUSKETEER

Koszt 20 **Atak** 1 **Obrona** 2 **Ruch** 1
Życie 1 **Siła** 1

MUSKETEER

nie ma to jak muszkiet nabity prochem. Dość wyważona jednostka na swoje czasy dobra w ataku i obronie Warto zwrócić uwagę na ilość HP - dwa razy większa, niż u wcześniejszych jednostek bojowych Śmiało więc walcz na PIKEMENów

Koszt 30 **Atak** 3 **Obrona** 3 **Ruch** 1
Życie 2 **Siła** 1

FANATICS

specjalne oddziały dostępne w ustroju FUNDAMENTALISM Bardzo tanie w produkcji sprawdzają się całkiem nieźle jako jednostki piechoty

Koszt 20 **Atak** 4 **Obrona** 4 **Ruch** 1
Życie 2 **Siła** 1

PARTISANS

partyzanci mogą solidnie wkurzać Ignorują strefy kontroli wrogich jednostek (patrz opis przy EXPLORER) Jako piechota - całkiem nieźli

Koszt 50 **Atak** 4 **Obrona** 4 **Ruch** 1
Życie 2 **Siła** 1

KNIGHT

jednostka mocniejsza od muszkieterów w obronie, a jeszcze bardziej w ataku Z regularnych oddziałów piechoty ta jednostka jest najlepszą

Koszt 40 **Atak** 5 **Obrona** 4
Ruch 1 **Życie** 2 **Siła** 1

ALPINE SKI TROOPS

świetna jednostka, lepsza od RIFLEMAN i przede wszystkim - bardziej mobilna Jako że ALPINE TROOPER wszystkie pola traktują jak droga, co kolejkę mogą się przesunąć o trzy pola

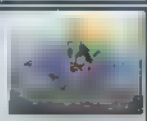
Koszt 50 **Atak** 5 **Obrona** 5
Ruch 1 **Życie** 2 **Siła** 1

MARINES

oprócz potężnej, w porównaniu do innych oddziałów piechoty, siły ataku, goście charakteryzują się tym, że mogą atakować miasto bezpośrednio ze statku transportującego - nazywa się to Amphibious Attack. Dzięki temu świetnie nadają się do desantów

Koszt 60 **Atak** 8 **Obrona** 5
Ruch 1 **Życie** 2 **Siła** 1

PARATROOPERS



mogą być desantowani (w końcu to spadochroniarze), świetnie nadają się do zajmowania miast po pozbyciu się obrony (np. dobrze zgrać ich działania z wcześniejszymi bombardowaniami) Komputer lubi się nimi bawić Kiedy wiesz, że wroga cywilizacja ma ich do swojej dyspozycji, nie zostawiaj żadnego miasta bez obrony

Koszt 60 **Atak** 6 **Obrona** 4
Ruch 1 **Życie** 2 **Siła** 1

HORSEMEN

na początku gry bardzo wartościowa jednostka Ale nie dzięki atakowi czy obronie, gdyż te są niskie, ale dzięki ruchliwości. Dzięki nim szybciej odkryjesz okolicę oraz odnajdziesz więcej domków Wystarczy, że wynajdziesz HORSEBACK RIDING, a już nimi będziesz mógł szaleć

Koszt 20 **Atak** 2 **Obrona** 1
Ruch 2 **Życie** 1 **Siła** 1

CHARIOTS

dostępne po wynalezieniu koła. W porównaniu z pierwszą częścią wartość bojowa rydwanów znacznie spadła, choć nadal są szybkie Na wstępne grabieże lepiej weź słonie (ELEPHANT)

Koszt 30 **Atak** 3 **Obrona** 1
Ruch 2 **Życie** 1 **Siła** 1

ELEPHANTS

słynne słonie bojowe, których używali Kartagińczycy Wystarczy wynaleźć POLYTEISM, a ta wartościowa jednostka trafi do twego arsenału

Koszt 40 **Atak** 4 **Obrona** 1
Ruch 2 **Życie** 1 **Siła** 1

KNIGHTS

jednostka dwa razy lepsza w obronie i ataku od HORSEMEN Plus mobilność. Dzięki lepszej obronie przewyższają swą wartością na polu walki nawet ELEPHANTS

Koszt 40 **Atak** 4 **Obrona** 2
Ruch 2 **Życie** 1 **Siła** 1

CRUSADERS

wynajdź MONOTHEISM Ogólnie fajni goście - zarzucają pas cnoty i to nie, po czym udają się w poszukiwaniu Św. Grabieży Jako obrońcy - kiepscy Jako atakujący - dobrzy

Koszt 40 **Atak** 5 **Obrona** 1
Ruch 2 **Życie** 1 **Siła** 1

DRAGOONS

atak jak u CRUSADERS, obrona jak u PHALANX Oczywiście są świetnie mobilni

Koszt 50 **Atak** 5 **Obrona** 2
Ruch 2 **Życie** 2 **Siła** 1

CAVALRY

naprawdę miazga jednostka Bardzo duża siła ataku, duża mobilność - nie ma prawie słabych stron Najlepsza jednostka spośród "jeżdżących"

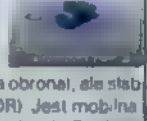
Koszt 60 **Atak** 8 **Obrona** 3
Ruch 2 **Życie** 2 **Siła** 1

ARMOR

miazga, po prostu miazga! Zabójczy atak potężna obrona, duża ruchliwość jednostka dobra na wszystko

Koszt 80 **Atak** 10 **Obrona** 5
Ruch 3 **Życie** 3 **Siła** 1

MECHANIZED INFANTRY



piechota zmechanizowana, silniejsza od zwykłych oddziałów piechoty (wysoka obrona), ale słabsza od czołgu (ARMOR) Jest mobilna w miarę szybka w produkcji. Ogólnie bardzo dobra..

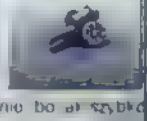
Koszt 50 **Atak** 6 **Obrona** 6
Ruch 3 **Życie** 3 **Siła** 1

CATAPULT

jak na początek gry jest cholernie mocna w ataku. Ale w obronie jest krucho Kiepsko też z mobilnością. Potrafi nieźle zaniewazać, o ile tylko dotrze do celu

Koszt 40 **Atak** 6 **Obrona** 1
Ruch 1 **Życie** 1 **Siła** 1

CANNON



armata jest świetna w szturmie na miasto. Jak huknie, to pozamiatane. Tylko niech jej nikt nie huknie bo ale szybko niszczy wroga, tak szybko może sama zginąć

Koszt 40 **Atak** 8 **Obrona** 1
Ruch 1 **Życie** 2 **Siła** 1

ARTILLERY

jeszcze mocniejsza od CANNON Ale mobilność i obrona na poziomie starożytnej katapulty! Nie polecam wśród dostępnych jednostek powinieneś znaleźć dużo ciekawsze oddziały

Koszt 50 **Atak** 10 **Obrona** 1
Ruch 1 **Życie** 2 **Siła** 2

HOWITZER

no, to ma się rozumieć! Największa siła ataku spośród jednostek lądowych, siła, ale nie tragiczna obrona

[illegible] nadaje się do ataku na miasta (po)nieważ ignoruje działanie [illegible] ściach (CITY WALLS.

Koszt 70 **Atak** 12 **Obrona** [illegible]
Ruch 2 **Życie** 3 **Siła** 2

JEDNOSTKI MORSKIE

Pamiętaj, [illegible] tylko w miastach które [illegible] jednym polem stykają się z otwartą wodą (nie rzeką) I pamiętaj "do not underestimate" jednostek [illegible] ściach. Są one potężne

TRIREME

pierwszy statek Może transportować do dwóch jednostek Uważaj jednak, by przy końcu tury być przy brzegu Inaczej jest 50% na to, że TRIREME zginie

Koszt 40 **Atak** 1 **Obrona** 1
Ruch 3 **Życie** 1 **Siła** 1

CARAVEL

sporo lepsze od TRIREME Może zabrać do trzech jednostek, a na dodatek nie może zaginąć na morzu

Koszt 40 **Atak** 2 **Obrona** 1
Ruch [illegible] **Życie** 1 **Siła**

GALLEON

dostępny po wynalezieniu MAGENTISM Dobra jednostka transportowa - przewozi do 4 jednostek, a w dodatku ma dużą ruch[illegible]

Koszt 40 **Atak** 0 **Obrona** 2
Ruch 4 **Życie** 2 **Siła** 1

FRIGATE

potrafi przewieźć maksymalnie dwie jednostki Ale jej główną zaletą jest atak i obr[illegible] winna być [illegible]

Koszt 5[illegible] **Atak** 4 **Obrona** 2
Ruch [illegible] **Życie** [illegible] **Siła** 1

TRANSPORT

przewozi do ośmiu jednostek, jest szybki ale nie może atakować Koniecznie puszczaj go z eskortą

Koszt 50 **Atak** 0 **Obrona** 3
Ruch 5 **Życie** 3 **Siła**

DESTROYER

niszczyciel, potrafi [illegible] podwodne Świetny jako statek eskortujący w dodatku posiada [illegible]

Koszt 60 **Atak** 4 **Obrona** 4
Ruch [illegible] **Życie** [illegible] **Siła** 1

CRUISER

jeszcze lepszy w ataku/obronie od DESTROYERa także potrafi dostrzec łodzie podwodne

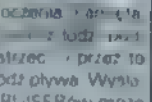
Koszt 80 **Atak** [illegible] **Obrona** 6
Ruch 5 **Życie** 3 **Siła** 2

SUBMARINE

okręt podwodny nawet działny dla większości statków. Może przewozić 6 rakiet. Bardzo dobry do ataków z zaskoczenia [illegible] wodnej wróg może dostrzec i przez to zorientować się, gdzie tódź pływa. Wystawione DESTROYERów i CRUISERów może się dla niej źle skończyć - te jednostki są prawie dwa razy od niej szybsze. Dlatego ataki rakietowe przeprowadzaj z rozwagą.

Koszt 60 **Atak** 10 **Obrona** 2
Ruch [illegible] **Życie** [illegible] **Siła** [illegible]

IRON CLAD



pierwszy konkretny statek ofensywny. Jednak [illegible] ku na morzu zbyt wiele się nie dzieje, poza nim zaś jest za słaby dla przeciwnika. Ale na lądzie można naprodukować IRON CLADów i przejąć kontrolę nad jakąś [illegible] Jeżeli jeszcze wróg nie miasta stoi [illegible] wojną to spokojnie możesz z [illegible] tać IRON CLADy w towarzystwie przynajmniej jednego statku z wojskami na pokładzie [illegible] najpierw IRON CLADami zniszcz obrońców a później zajmij wojskami miasto.

Koszt 60 **Atak** 4 **Obrona** [illegible]
Ruch [illegible] **Życie** 3 **Siła** 1

BATTLE SHIP

pancernik, prawdziwy potwór morski. Najpotężniejsza jednostka morska. Powiem tylko na zaczepkę dużą siłę ataku. A obrona? Dokładnie taka sama! Pancernikiem można [illegible] łatwo zatopić takie [illegible] niszczyciele tuż [illegible] nan.

Koszt 160 **Atak** 12 **Obrona** 12
Ruch [illegible] **Życie** [illegible] **Siła** [illegible]

CARRIER

lotniskowiec, mogący przewozić do ośmiu jednostek powietrznych. Co z tego wynika? To że rzeczywistą obronę zapewniają mu samoloty, którymi co kolejkę można patrolować obszar wokół statku. Świetna baza wypadowa do dalszych ataków - gdy ma [illegible] postawić tak jego jednego z bokiem przy brzegu, a następnie uciekniesz na [illegible] rudny do zatopienia.

Koszt 160 **Atak** 1 **Obrona** 9
Ruch 5 **Życie** 4 **Siła** 2

AEGIS CRUISER

[illegible] przydatna jednostka do zabezpieczania na- [illegible]

Koszt 100 **Atak** 8 **Obrona** 8 **Ruch** 5
Życie 3 **Siła** 2

JEDNOSTKI POWIETRZNE

Pamiętaj, że jednostki powietrzne są zaopatrzone w paliwo na jedną turę. Gdy się [illegible] Dlatego [illegible] ważne w miastach/lotniskowcach. Wyjątkiem są bombowce (BOMBER, STEALTH BOMBER - mają paliwa na dwie tury). Poza tym - potęga. Wraz z flotą tworzą brakujące ogniwo w łańcuchu prowadzenia kam- [illegible]

FIGHTER

przydają się tylko do eliminacji szpiegów (SPY) i dyplomatów (DIPLOMAT), a poza tym oczywiście do walki z bombowcami (BOMBER).

Koszt 60 **Atak** 4 **Obrona** 2 **Ruch** 10
Życie 2 **Siła** 2

BOMBER

piękny. Jeżeli wróg jeszcze nie odkrył latania, to BOMBER będzie dla niego wielkim "pain in the ass". Wykorzystanie bardzo szerokie - ot, choćby najpierw bombowcami pozbądź się obrony miasta, a następnie takim PARATROOPERS je zajmij.

Koszt 120 **Atak** 12 **Obrona** 1 **Ruch** 8
Życie 2 **Siła** 2

STEALTH FIGHTER

cóż, wbrew nazwie nie jest on niewidoczny dla radarów przeciwnika. Ale ma taką mobilność, że może wpaść nagle z daleka, z takiej odległości, że wróg się nie spodziewa, i solidnie ugryźć.

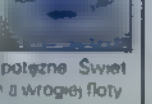
Koszt 80 **Atak** 8 **Obrona** 3 **Ruch** 14
Życie [illegible] **Siła** 2

STEALTH BOMBER

[illegible] się bombowca [illegible] szy atak, większa obrona i ruchliwość.

Koszt 160 **Atak** 14 **Obrona** 3
Ruch 12 **Życie** 2 **Siła** 2

CRUISE MISSILE



rakieta Cruise, droga w użyciu, ponieważ po ataku zawsze ginie (chyba logicznie). Ale uderzenie tą rakietą jest potężne. Świetnie nadaje się do niszczenia wrogiej floty. Jeżeli gość nie ma AEGIS CRUISERów, to mu się obwody ze złości poprzepalają.

Koszt 60 **Atak** 20 **Obrona** 0
Ruch 12 **Życie** 1 **Siła** [illegible]

NUCLEAR MISSILE

broń ostateczna. Tak jak CRUISE MISSILE, po ataku ginie, dodatkowo powodując zanieczyszczenie. Nic nie przeżyje trafienia bombą atomową. Jeżeli trafisz w miasto jego populacja zmniejszy się o połowę. Nie przesadzaj z używaniem, bo spowodujesz efekt cieplarniany i zakończysz rozgrywkę. Przy wykorzystywaniu w walce bombki atomowej nie zapomnij o budowie SOLAR PLANT - z jakiej 15 powinno wystarczyć, by załatwić problem zanieczyszczenia.

Koszt 160 **Atak** 99 **Obrona** 0
Ruch 16 **Życie** 1 **Siła** 1

TOWARZYSZE, SPYTAJCIE SIĘ, CO WY MOŻECIE ZROBIĆ DLA KRAJU

Nie należy zapominać o tak ważnej rzeczy, jak ustrój polityczny. Mam nadzieję, że poniższe opisy ustrojów politycznych pomogą Ci w wyborze.

ANARCHY

[illegible]

Państwo popada w stan anarchii w trakcie rewolucji - czyli zmiany rządów. Trwa ona tylko przez moment. Charakteryzuje się bardzo wysoką korupcją, brakiem dopływu pieniędzy z podatków, zaprzestaniem nauki i potężnym zmniejszeniem produkcji. Uważaj zmieniając ustrój w późniejszym etapie, bo ten moment może być bardzo bolesny w skutkach. Najlepiej by było, abyś miał zbudowaną Statuę Wolności (STATUE OF LIBERTY).

DESPOTISM

despotyzm, pierwszy z dostępnych ustrojów. W tyranii mamy wysoką korupcję, utrzymanie jednostki kosztuje 1 tarczę na turę (SETTLERów - 1 jednostkę żywności). Jednostka wojskowa (max. trzy) wchodząc do miasta czyni jednego nieszczęśliwego obywatela zadowolonym. Najgorsze jest to, że jeżeli jakieś pole produkuje trzy lub więcej jednostki - żywność/tarczy/handlu - to w despotyzmie będzie produkować o jedną mniej. Bardzo to ogranicza rozwój miast. Wprawdzie mamy wolną rękę jeżeli chodzi o prowadzenie wojen, ale jak na wyższych poziomach trudności z tym ustrojem będziesz chciał się dłużej bawić, to nie zdziwisz się, gdy dojdzie do walki - twoi rycerze kontra wrogi czołg. Jak najszybciej zmień ten ustrój. Jeżeli chcesz mieć ustrój dość podobny, ale korzystniejszy dla miast, handlu - czyli też nauki, to wprowadź monarchię (MONARCHY). Przy ustawianiu podatków Science/Tax/Luxury nie mogą przekroczyć 60%.

MONARCHY

monarchia, dużo lepszy ustrój od DESPOTISM. Utrzymanie jednostek kosztuje tyle samo, co w despotyzmie, nadal można wchodząc wojskiem do miasta (max. trzy jednostki) zmieniać nieszczęśliwych mieszkańców w zadowolonych. Korupcja jest duża, ale za to nie mamy już potrącanych dochodów żywność/tarcz/handlu z pól ze strefy ekonomicznej miasta. W początkowym okresie gry jest to bardzo dobry ustrój pozwalający w miarę szybko się rozwijać i bez problemu prowadzić ekspansję terytorialną - wszak potrzebujesz zdobyć przestrzeń życiową, co próbują zrobić też inne cywilizacje, więc bez walki się nie obejdzie. Przy ustawianiu podatków Science/Tax/Luxury nie mogą przekroczyć 70%.

COMMUNISM

[illegible] prowadzenia wojny. Utrzymanie SETTLERów zabiera aż dwie jednostki żywności. Ale to tylko niewielka niedogodność, niemalże niezauważalna, gdy weźmiemy korzyści płynące z komunizmu. Z pozbywaniem się niezadowolonych obywateli jest jeszcze lepiej niż w powyżej wymienionych ustrojach. Teraz wejście jednostką wojskową do miasta powoduje, że DWA obywatele mieszczęśliwi stają się zadowoleni. Jako że można tak wprowadzić aż trzy jednostki (dalsze wprowadzanie nie daje korzyści), to sprawa z utrzymaniem porządku w mieście wygląda naprawdę przyjemnie - 6-ciu niezadowolonych ciuków z głowy! Tak właśnie działa komunizm! A poza tym - w ogóle nie ma korupcji! Czyli dochody z handlu mamy naprawdę spore. Jeszcze trzeba powiedzieć, że każdy wyprodukowany szpieg(Spy) ma od razu status VETERAN. KGB rządzi. Bardzo dobry ustrój do prowadzenia wojny - czerwony kolor szybko zaczyna zalewać świat. Wprowadzając COMMUNISM możesz spełnić największe marzenie Stalina - we władze USA zamienić 51 gwiazdek białych na niebieskim tle na 1 gwiazdę czerwoną na tle [illegible] biało-czerwone paski [illegible] [illegible] czerwono-czerwonymi. Dobrze się sprawdza w państwach o dużej powierzchni - ponieważ nie ma korupcji nawet w bardzo oddalonych miastach. Przy ustawianiu podatków Science/Tax/Luxury nie mogą przekroczyć 80%.

FUNDAMENTALISM

szczęka opada. Najlepszy ustrój w grze. Po pierwsze - nie ma [illegible] szczęśliwych obywateli. Wszyscy z radością walą "allachy" i jest spoko. Chyba nie muszę wymieniać korzyści z tego płynących. Nie musisz budować żadnych "uszczęśliwiaczy" (budynków typu TEMPLE czy COLOSSEUM), nie musisz w podatkach wydzielać części na luksusy, nie musisz w miastach ustawiać artystów. Potężna oszczędność pieniędzy i czasu! Poza tym korupcja jest bardzo mała. Jaką ilością pieniędzy więc dysponujesz - tylko szaleć! Ale mało tego: 10 wyprodukowanych jednostek nie będziesz musiał utrzymywać (utrzymanie jedenastej i następnych jednostek będzie kosztowało jedną tarczę na turę). Poza tym będziesz mógł produkować jednostki "exclusive" dla tego ustroju - fanatyków religijnych (FANATICS). Są to jednostki piechoty tylko o jot gorsze od RIFLEMEN, mają minimalnie mniejszy współczynnik ataku. Ale koszt (i czas produkcji) - tylko 20 tarcz!!! Połowa tego, co RIFLEMEN! I co jest najlepsze - utrzymanie fanatyków nic nie kosztuje!!! Tak więc nie tylko fundamentalizm jest świetnym pod względem pieniędzy, a.o też i produkcji materiałowej. Jedyną jego wadą jest to, że naukowa jest zredukowana o połowę.

Ale przy tak ich dochodach bez problemu można nadrobić [illegible] jednostkowców czy też budując odpowiednie budynki, [illegible] o przyspieszenie [illegible] zarządzanie. Przy [illegible] podatków Science/Taxes [illegible] nie mogą przekroczyć 80.

REPUBLIC

[illegible] tarych kosztuje 1 talarek za [illegible] SETTLERów wydajesz 1 jednostkę żywności. Za to korupcja jest mała. Dochody są tym większe, gdy w sąsiedztwie z danego pola [illegible] się [illegible] co parzące i odejmuje dochodu z handlu [illegible] przeznaczyć dodatkowo [illegible] handlowy. Przy takim dochodzie bardzo szybko zwiększysz [illegible] Armia [illegible] ma duże ograniczenia, jeżeli chodzi o prowadzenie wojen. Mianowicie - jednostka [illegible] która znajduje się poza miastem, w którym została wyprodukowana wydatek. Siedząc w [illegible] w odległości 3 pola od tego miasta powoduje, że w jej mie-

[illegible] odnieśmy jeden obywatel staje się [illegible] Wszystko wraca do normy, gdy jednostka wróci do miasta. Jeżeli [illegible] wydać wojny to polecam [illegible] MEN'S SUFFRAGE i POLICE STATION. Inaczej [illegible] Tym bardziej, że nie zawsze uda się na wypowiedzenie wojny. Przy ustalaniu podatków [illegible] Science/Taxes nie mogą przekroczyć 80.

DEMOCRACY

[illegible]

W następnym numerze zamieścimy podpowiedzi i cenne wskazówki do gry [illegible]

TABELKA ZALEZNOŚCI WYNALAZKÓW

Strzałki wskazujące nazwe informują o tym, jakie odkrycia muszą zostać dokonane , by można było pracować nad danym wynalazkiem. Strzałki wychodzące od wynalazku podają przy odkrywaniu jakich nowych dziedzin odkrycie to jest konieczne.

Kolorem czarnym zaznaczono wynalazki.

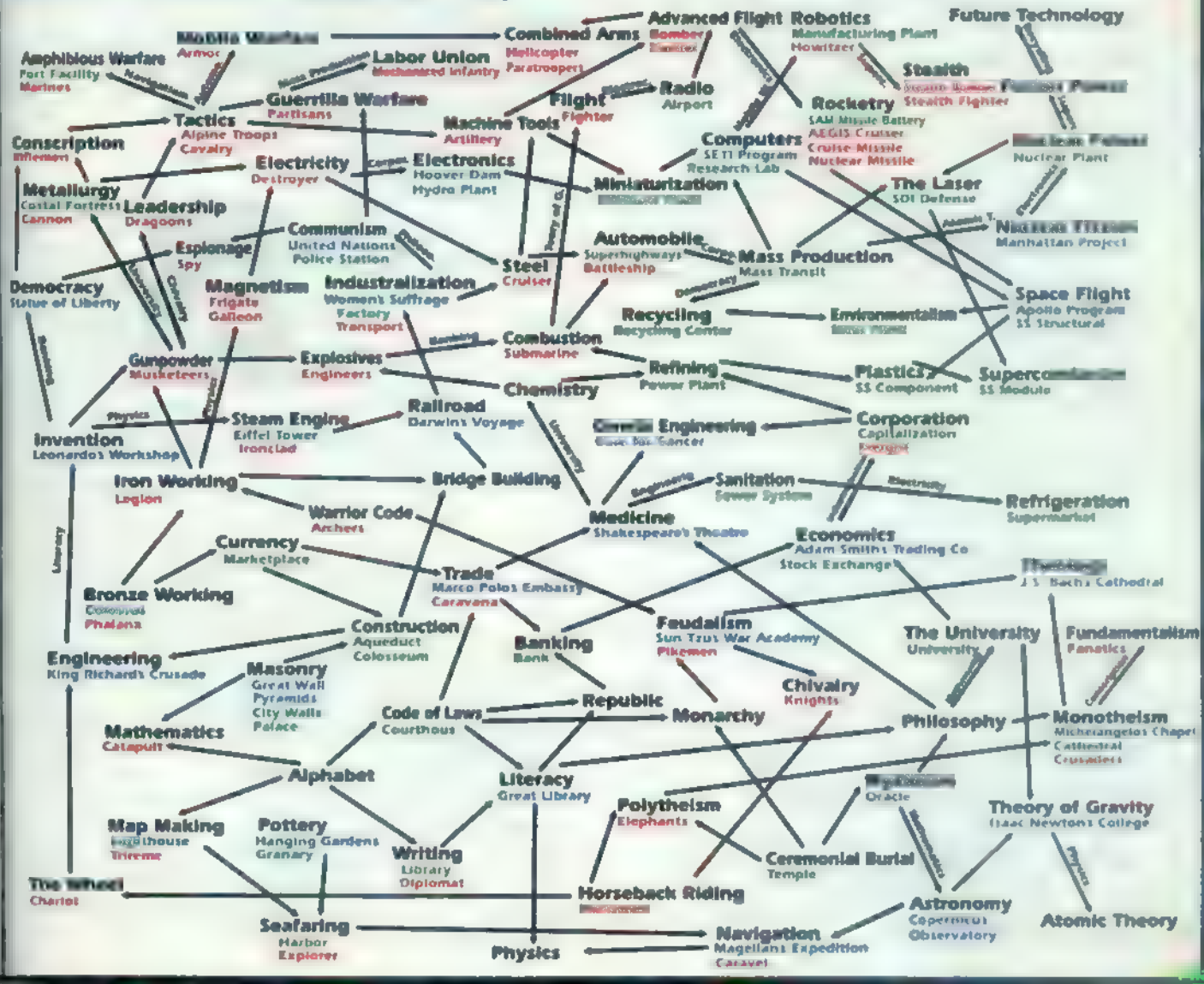
Kolorem zielonym zaznaczono budynki.

Kolorem czerwonym zaznaczono jednostki.

Kolorem niebieskim zaznaczono cudy.

Aby poprawić czytelność tabelki trzeba było zrezygnowac z niektórych połączeń , w takim wypadku nazwy wynalazków podane sa na strzałkach.

Na przykład z Mathematics powinny wychodzić dwie strzałki do Astronomy oraz The University. Zamiast tego na strzałkach wychodzących z Mysticism i Philosophy została umieszczona nazwa Mathematics



BLOODY ROAR 2

MUTTI

Witam w zapowiadanym survive do BLOODY ROAR 2. Znów wszyscy będą mnie przeklinać za szlaczki kreseczki i inne cuda-niewidy. Jakby tego było mało do tego czasu NIE MA dobre, listy do BR2, więc wszystko wymyślałem SAM. Ale Ścisła stwierdził, że mają być, więc są. JEST TO ZATEM PIERWSZA LISTA CIOSÓW DO TEJ GRY JAKA POJAWIŁA SIĘ W PRASIE. Ekspresowo (jak zwykle). Dlatego błędów jest na pewno kilka, a notacja namieszana na maksa. Jeśli coś odkryję dodatkowego (godnego uwagi) to w następnych edycjach ciosów BR2 postaram się coś skrobnąć. Wielkie dzięki dla gościa o ksywie KING, który w ogóle zaczął cały biznes z BR2 bez Ciebie nie pisałbym tego wcześniej, a teraz zostały by mi trzy dni. Twoje movelisty bardzo mi pomogły, aktualnie NIE KOPIOWAŁEM Z NICH. Murto ubogado, Camara!

OBJAŚNIENIA:

po kolei
\+ - naraz z
BK - tyłem do przeciwnika

dla każdego:
P - punch
K - kick
BST - beast
SPECIAL - CKP+cokolwiek, lub CKT+cokolwiek. W niektórych przypadkach Super Combo
p,p - doskok
p,p (trzymać) - bieg
t,t - odskok
d d (trzymać) - CK
CKP - d,d/p,p
CKT - d,d/t,t
PKP - t,d/t,d,d/p,p
PKT - p,d/p,d,d/t,t
CKT+P lub K - specjalny counter - P lub K zależnie od postaci. W czasie wykonywania postać jest odporna na ciosy przeciwnika skierowane na mid lub high. Ciosy na low przebijają go.

Specjale można zatrzymywać (cancel a la VF) naciskając blok (względnie szybko).

Obijanie się od ścian - tylko w formie beasta. Skok na ścianę, a później trzymać odwrotny kierunek, lub szybko nacisnąć (bardzo ważne!).

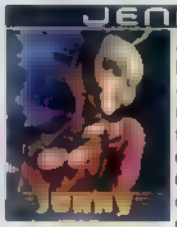
Uskoki - blokujesz cios (najwygodniej [illegible] lub dół) + [illegible]

W bestię możesz się też przeobrazić od razu, wykonując cios np. Marvel - (jako człowiek, z naładowaną podnietką) CKP+BST

LISTA CIOSÓW

Pamiętaj, że KAŻDA postać ma ciosy (każdy kierunek + każdy przycisk) i nie ma sensu ich opisywanie. Tylko w przypadku, gdy mają rozwinięcie lub odznaczają się czymś szczególnym. Podczas biegu każdy wciśnięty klawisz = atak. Jeśli jest napisane np. p+K,p+K,p+K - to znaczy, że można trzymać p i naciskać 3x K (wygodniejsza notacja).

JENNY



Jenny jest, jakby to powiedzieć - nieco bardziej mobilna, niż reszta postaci (no, może poza Uriko i Alice). W każdym bądź razie grający nią, przy umiejętnym wykorzystaniu d/t+BST, CKT+BST, g+P lub BST, oraz latania, nie da się tak łatwo złapać. Combosów nie ma specjalnie rozwiniętych, w każdym razie to, czym dysponuje jest wystarczające. Mało, a konkretnie - np. CKT+K jest jednym z najlepszych podcięć w grze. Parę ładnych, szybkich przejść do BK uzupełnionych kombinacjami z tej pozycji też nieraz się przyda. Na koniec wypada mu jeszcze polecić bardzo szybkie i skuteczne p,p+BST, no i oczywiście latanie, które pozwala przetrwać naprawdę duże odległości (szczególnie nadaje się po odbiciu od ściany lub kiedy przeciwnik biegnie w Twoim kierunku). Super Combo Jenny jest dość trudne do zastosowania - szczególnie na dobrego przeciwnika. Ale jak już wejdzie

RZUTY
- P+K
- d+P+K (na kucającego przeciwnika)

CIOSY
- podczas biegu: BST,BST
- g+BST Obrażona od tyłu
- t+BST kończysz w BK
- t+K ||
- d+K,K
- d/t+BST sway
- d/p+P uppercut (g na MC kończysz w BK
- d/t+P BK
- p+K zobacz combo section
- p+BST,p+BST,p+BST (możesz potem CKT+beast,beast)
- t+P jakiś śmieszny counter
- (???)
- p,p+P
- p,p+K
- p,p+BST
- CKP+P flamingo (a la Hwoarang)
- CKP+K
- CKP+BST
- CKT+P special counter
- CKT+K
- CKT+BST,BST (można też w powietrzu)
- CK+P
- CK+K,K
- CK+BST
- (w powietrzu i po przemianie)p,p_t,t - latanie

można latać bez końca naciskając p,p i t,t na przemian (odpowiedni timing jest konieczny!)

COMBOSY
- P,P,[SPECIAL]
- P,P,p+K,K,K,K,K
- P P [illegible] + K K K K d+K
- P P BST BST BST BST BST
- P,P,BST,BST,BST,d+BST
- BST,BST,BST,BST,BST
- BST,BST,BST,d+BST
- p+K,K,K,K,K
- p+K,K,K,K,K,d+K
- BK K,K,K,t+K
- BK K K K K K
- BK K K K K,d+K
- d/p+K,K,K,K
- d/p+K,K,d+K,d+K
- Flamingo: (CKP+P)
- d+P shift (fake sweep)
- d+K
- K,K (zostajesz w flamingo)
- K K,K
- K,K,d+K
- K,K,K,K
- K,K,K,K,K (kończysz w BK)
- K,K,K,K,K,K (zostajesz w flamingo)
- K,K,K K K K K
- K K,K,K K,K,d+K

SUPER COMBO
- p,PKP+BST

MARVEL

[illegible] ając względy oczywiste, ma ciekawsze combosy oraz kilka naprawdę fajnych zagrań szczególnie drugi segment CKT+K,d,g+K,t,p+BST - prawdopodobnie domyślacie się dlaczego (fajne Suicide). Marvel ma dość sporo combosów, także długich, jednak w jej przypadku proponuję krótkie, kończące się low hitami. Ta postać nie ma takiej możliwości mieszania, jak Long czy Uriko, więc obeznany przeciwnik wie, kiedy mogą iść low i w bezpiecznych momentach rozwali Ci kombinację special counterem. Bardzo dobre CKP+BST i d/t+K. Warto powtarzać d/t+K nawet kilka razy i jeśli zestunujemy przeciwnika - szybko pakujemy CKP+P lub coś z podobnym speedem. Także nieudana Folha Seca (g+BST) przyda się jako szybka kontra. A łatwe do wykonania super combo (pomimo słabego zasięgu) może ładnie łapać przeciwników na recovery time. Szkoda, że nie jest trochę mocniejsze.

RZUTY
- P+K
- d+P+K * Na kucającego *
- CKP+BST
- CKP+K * Na skaczącego*

CIOSY
- p+P zobacz "COMBOS"
- p+BST
- p+K
- t+P
- t+BST (BK)
- d/t+BST (BK)
- d/p+BST
- p p+P
- p p+K
- p p+BST
- CK+P MC = JUGGLE
- CK+K
- CK+BST
- CKP+P MC = JUGGLE
- CKP+K, d,g+K, t,p+BST *Pierwsze to rzut na skaczącego - jeśli nie wejdzie, można robić resztę *
- CKP+BST
- CKT+P
- CKT+K Special Counter
- CKT+BST MC = JUGGLE

COMBOSY
- P,K
- P P K
- P P d+K
- P,P,P,[SPECIAL]
- P P P K,[SPECIAL]
- p+P,K
- p+P,P,[SPECIAL]
- p+P,P,P,[SPECIAL]
- t+P,P,[SPECIAL]
- t+P,P,BST BST
- t+P,P,BST,d+BST
- t+P,P,BST,[SPECIAL]
- t+P P BST p+K K K p+K
- t+P P BST p+K K K d+K
- t+P,P,BST,p+K,p+K,K
- t+P,P,BST,p+K,d+K,K
- t+P,P,BST,p+K,K,K,P,K
- t+P P BST p+K K K,P,P,K
- t+P,P,BST,p+K,K,K P P d+K
- t+P P BST p+K K,K P P P [SPECIAL]
- t+P,P,BST,p+K,K,K,P,P P K [SPECIAL]
- d/p+P P
- d/p+P,d/p+K
- K,K,K
- K,K,p+K,K,K,p+K
- K,K,p+K,K,K,d+K
- K K p+K p+K K
- K K p+K d+K K
- K,K p+K K K P K
- K K p+K,K,K P P K
- K K,p+K K,K,P,P d+K
- K,K,p+K,K,K,P,P,P,.SPECIAL]
- K,K,p+K,K,K,P,P,P,K,[SPECIAL]
- p+K K K p+K
- p+K K K d+K
- p+K p+K,K
- p+K d+K,K
- p+K,K,K,P,K
- p+K K K P P K
- p+K K K P P P [SPECIAL]
- p+K,K,K,P,P,P,K,[SPECIAL]
- BST,BST
- BST,d+BST
- BST,BST,BST
- BST,BST,d+BST
- BST,BST [SPECIAL]
- p+BST,BST
- p+BST,d+BST (BK)

SUPER COMBO
- CKT,CKT+BST

URIKO

Uriko jest babą-Longiem, która wykazuje też podobieństwo do Alice (szybka i działająca na nerwy). Ucząc się jej combosów pamiętaj, że na, pierw zazwyczaj idzie K, potem P. Na pewno pomoże Ci to w szybkim ich opanowaniu. Ładuj tak dużo low hitów, jak się da, a na końcu szybki mid finisher (np. t+K). Uriko ma BARDZO wysoki skok w postaci beste, co bardzo pomaga w ucieczkach z narożnika, ale za to ciężko władować drop-kick. d/p+P bardzo często się przydaje, a rozpoczęcie combosa swayem (d/t+P) jest bardzo fajną możliwością. Szybkie i mocne Super Combo jest dużym atutem tej postaci. Wygląda za to chyba najgorzej ze wszystkich.

RZUTY
- P+K
- d+P+K (tylko na kucającego! Po tym rzucie przeciwnik ma krótkiego stuna - od razu odpalaj coś szybkiego

CIOSY
- t+K zobacz "combo section"
- g+K "
- d+K "
- d/p+K "
- d/t+P "
- d/p+P sidestep+cios
- p+K,p+K[SPECIAL] specjal tylko po przemianie
- CKP+P

CKP+K
CKT+P "special counter"
CKT+K po trafieniu trzymaj p, jeśli chcesz 'odbić się' w tamtą stronę (możesz też później odbić się od ściany)
CKT+BST zobacz 'combo section'
p,p+K
p,p+BST
CKP+BST "POSTAWA KOTA"
[P,P,P,P...] drapanie po głowie (swojej)
[K,K,K,K...] skrobanie w nogi
[BST,BST,BST...] DEDE RA
[p+BST] ruch do przodu
p,p+P,P
p,p+K
CK+P
CK+BST
CK+K

COMBO SECTION

P,P,d+P,d+P,p,p+P
P,Pd+P,d+P,p,p+K
P,Pd+Pd+Pd,d+P
P,Pd+P,d+P,d,d+K
P,P,d+P,d+P,t+P
PPd+Pd+Pt+K
PPd+P,t+PK,p,p+P
P,P,d+P,d+P,K,p,p+K
P,Pd+Pd+PK,d,d+P
PP,d+P,d+P,K,d,d+K
PPd+Pd+PK,t+P
P,P,d+P,d+P,K,t+K
PPd+Pd+PK,P,p,p+P
PPd+Pd+PK,P,p,p+K
PPd+Pd+PK,Pd,d+P
P,P,d+P,d+P,K,P,d,d+K
PPd+Pd+PK,P,t+P
PP,d+P,d+P,K,P,t+K
PPd+Pd+PK,Pp+K,p,p+P
PPd+Pd+PK,Pp+K,p,p+K
PPd+Pd+PK,Pp+K,d,d+P
P,P,d+P,d+P,K,P,p+K,d,d+K
PPd+Pd+PK,Pp+K,t+P
PPd+Pd+PK,Pp+K,t+K
PPd+Pd+PK,Pp+K,p+Pp,p+P
PPd+Pd+PK,Pp+K,p+Pp,p+K
PPd+Pd+PK,Pp+K,p+Pd,d+P
PPd+P,d+P,K,Pp+K,p+Pd,d+K
PPd+Pd+PK,Pp+K,p+Pt+P
PPd+Pd+PK,Pp+K,p+Pt+K
PP,d+P,d+P,K,P,p+K,p+P,d+K,p,p+P
PPd+Pd+PK,Pp+K,p+Pd+K,p,p+K
PP,d+P,d+P,K,P,p+K,p+P,d+K,d,d+P
P,P,d+P,d+P,K,P,p+K,p+P,d+K,d,d+K
PPd+Pd+PK,Pp+K,p+Pd+K,t+P
PPd+Pd+PK,Pp+K,p+Pd+K,t+K
PPd+Pd+Pd+K,p,p+P
PP,d+P,d+P,d+K,p,p+K
PP,d+P,d+P,d+K,d,d+P
PP,d+P,d+P,d+K,d,d+K
PP,d+P,d+P,d+K,t+P
P,P,d+P,d+P,d+K,t+K
PP,d+P,d+P,d+K,p+P,p,p+P
P,P,d+P,d+P,d+K,p+P,p,p+K
PPd+Pd+Pd+K,p+Pd,d+P
PP,d+P,d+P,d+K,p+P,d,d+K
PPd+P,d+Pd+K,p+P,t+P
PPd+Pd+Pd+K,p+P,t+K
PPd+Pd+Pd+K,p+Pp+K,p,p+P
PPd+Pd+Pd+K,p+Pp+K,p,p+K
PPd+Pd+Pd+K,p+Pp+K,d,d+P
PP,d+P,d+P,d+K,p+P,p+K,d,d+K
PPd+Pd+Pd+K,p+Pp+K,t+P
P,P,d+P,d+P,d+K,p+P,p+K,t+K
P,P,P,P,P,[SPECIAL]
P,P,P,P,P,p,p+P
P,P,P,P,P,p,p+K
P,P,P,P,P,d,d+P
P,P,P,P,P,d,d+K
PPPPPt+P
PPPPPt+K
P,P,P,P,P,K,p,p+P
P,P,P,P,P,K,p,p+K
PPPPPK,d,d+P
P,P,P,P,P,K,d,d+K
PPPPP,K,t+P
PPPPPK,t+K
PPPPPK,d+Pp,p+P
PPPPPK,d+Pp,p+K
PPPPPK,d+Pd,d+P
PPPPPK,d+Pd,d+K

- P,P,P,P,P,K,d+P,t+P
- PPPP,P,K,d+P,t+K
- PPPPPK,d+Pd+K,p,p+P
- P,P,P,P,P,K,d+P,d+K,p,p+K
- PPPPPK,d+Pd+K,d,d+P
- PPPPPK,d+Pd+K,d,d+K
- P,P,P,P,P,K,d+P,d+K,t+P
- PPPPPK,d+Pd+K,t+K
- PPPPPK,d+Pd+K,p+Pp,p+P
- PPPPPK,d+Pd+K,p+Pp,p+K
- PPPPPK,d+Pd+K,p+Pd,d+P
- P,P,P,P,P,K,d+P,d+K,p+P,d,d+K
- PPPPPK,d+P,d+K,p+Pt+P
- PPP,P,P,K,d+P,d+K,p+P,t+K
- PPPPPK,d+Pd+K,p+Pp+K,p,p+P
- PPPPPK,d+Pd+K,p+P,p+K,p,p+K
- P,P,P,P,P,K,d+P,d+K,p+P,p+K,d,d+P
- PPPPPK,d+Pd+K,p+Pp+K,d,d+K
- P,P,P,P,P,K,d+P,d+K,p+P,p+K,t+P
- PPPPPK,d+Pd+K,p+Pp+K,t+K
- PPPPp+P,p,p+P
- P,P,P,P,p+P,p,p+K
- P,P,P,P,p+P,d,d+P
- PPPPp+Pd,d+K
- P,P,P,P,p+P,t+P
- P,P,P,P,p+P,t+K
- P,P,P,P,p+P,d+K,p,p+P
- P,P,P,P,p+P,d+K,p,p+K
- P,P,P,P,p+P,d+K,d,d+P
- PPPPp+Pd+K,d,d+K
- PPPPp+P,d+K,t+P
- P,P,P,P,p+P,d+K,t+K
- PPPP,p+P,d+K,d+P,p,p+P
- P,P,P,Pp+P,d+K,d+P,p,p+K
- PPPPp+P,d+K,d+P,d,d+P
- P,PPPp+Pd+K,d+Pd,d+K
- PPPPp+Pd+K,d+Pt+P
- PPPPp+Pd+K,d+Pt+K
- PPPPp+Pd+K,d+PK,p,p+P
- P,P,P,Pp+P,d+K,d+P,K,p,p+K
- PPPPp+Pd+K,d+PK,d,d+P
- PPPPp+Pd+K,d+PK,d,d+K
- PPPPp+Pd+K,d+PK,t+P
- PPPPp+Pd+K,d+PK,t+K
- PPPP,p+P,d+K,d+PK,P,p,p+P
- PPPPp+Pd+K,d+PK,P,p,p+K
- PPPPp+Pd+K,d+PK,Pd,d+P
- PPPPp+Pd+K,d+PK,Pd,d+K
- PPPPp+Pd+K,d+PK,P,t+P
- PPPPp+Pd+K,d+P,K,Pt+K
- P,P,P,P,p+K,p,p+P
- PPPPp+K,p,p+K
- PPPPp+K,d,d+P
- PPPPp+K,d,d+K
- PPPPp+K,t+P
- PPPPp+K,t+K
- PPP,P,p+K,P,[SPECIAL]
- P,P,P,P,p+K,P,p,p+P
- P,P,P,P,p+K,P,p,p+K
- P,P,P,P,p+K,P,d,d+P
- PPPPp+K,Pd,d+K
- P,PPPp+K,Pt+P
- P,P,P,P,p+K,P,t+K
- P,P,P,P,p+K,p+P,p,p+P
- PPPPp+K,p+Pp,p+K
- PPPPp+K,p+Pd,d+P
- PPPPp+K,p+Pd,d+K
- P,P,P,P,p+K,p+P,t+P
- PPPPp+K,p+Pt+K
- PP,P,P,p+K,p+P,d+K,p,p+P
- PPPPp+K,p+Pd+K,p,p+K
- P,P,P,P,p+K,p+P,d+K,d,d+P
- P,P,P,P,p+K,p+P,d+K,d,d+K
- PPPPp+K,p+Pd+K,t+P
- PPPPp+K,p+Pd+K,t+K
- PPPP,p+K,p+P,d+K,d+P,p,p+P
- PPPPp+K,p+Pd+K,d+Pp,p+K
- PPPPp+K,p+Pd+K,d+Pd,d+P
- PPP,P,p+K,p+P,d+K,d+P,d,d+K
- PPPPp+K,p+Pd+K,d+Pt+P
- PPPP,p+K,p+P,d+K,d+P,t+K
- PPP,P,p+K,p+P,d+K,d+P,K,p,p+P
- P,PPPp+K,p+Pd+K,d+PK,p,p+K
- P,PPPp+K,p+Pd+K,d+PK,d,d+P
- PPPPp+K,p+Pd+K,d+PK,d,d+K
- PPPPp+K,p+Pd+K,d+PK,t+P
- PPPPp+K,p+Pd+K,d+PK,t+K
- PPP,P,p+K,p+P,d+K,d+P,K,P,p,p+P
- PPPPp+K,p+Pd+K,d+PK,P,p,p+K
- PP,PP,p+K,p+P,d+K,d+P,K,P,d,d+P
- P,PPP,p+K,p+P,d+K,d+P,K,P,d,d+K
- PPPPp+K,p+Pd+K,d+PK,Pt+P
- P,PPPp+K,p+Pd+K,d+PK,Pt+K

Zwróć uwagę na końcówki combosów - na końcu każdego (prawie) z nich można wrzucić któryś z ruchów kończących (FINISHER) - są to:

- p,p+P
- p,p+K
- d,d+P
- d,d+K
- t+P
- t+K

więc żeby nie rozpisywać tego tak długo (szkoda miejsca i mojego czasu), pełny rozpis zrobiłem tylko w pierwszym segmencie. Mam nadzieję, że czaicie, co?

- d/t+PPd+Pd+P[FINISHER]
- d/t+PPd+Pd+PK[FINISHER]
- d/t+PPd+Pd+PK,P[FINISHER]
- d/t+PPd+Pd+PK,Pp+K[FINISHER]
- d/t+PPd+Pd+PK,Pp+K,p+P[FINISHER]
- d/t+PPd+Pd+PK,Pp+K,p+Pd+K[FINISHER]
- d/t+PPd+Pd+Pd+K[FINISHER]
- d/t+PPd+Pd+Pd+K,p+P[FINISHER]
- d/t+PPd+Pd+Pd+K,p+Pp+K[FINISHER]
- d/t+P,P,P,P,P[FINISHER/SPECIAL]
- d/t+PPPPPK[FINISHER]
- d/t+PPPPPK,d+P[FINISHER]
- d/t+P,PPPP,K,d+P,d+K[FINISHER]
- d/t+PPPPP,K,d+P,d+K,p+P[FINISHER]
- d/t+PPPPPK,d+P,d+K,p+Pp+K[FINISHER]
- d/t+PPPP,p+P[FINISHER]
- d/t+P,P,P,P,p+P,d+K[FINISHER]
- d/t+P,P,P,P,p+P,d+K,d+P,[FINISHER]
- d/t+PPPPp+Pd+K,d+PK[FINISHER]
- d/t+PPPPp+Pd+K,d+PK,P[FINISHER]
- d/t+PPPPp+K[FINISHER]
- d/t+P,P,P,P,p+K,p+P[FINISHER]
- d/t+P,PPPp+K,p+Pd+K[FINISHER]
- d/t+PPPPp+K,p+Pd+K,d+P[FINISHER]
- d/t+PPPPp+K,p+Pd+K,d+PK[FINISHER]
- d/t+PPPPp+K,p+Pd+K,d+PK,P[FINISHER]
- K,K[SPECIAL]
- K,K,d+K[FINISHER]
- K,K,d+K,d+P[FINISHER]
- K,K,d+K,d+PK[FINISHER]
- K,K,d+K,d+PK,P[FINISHER]
- K,K,p+K[FINISHER]
- K,K,p+K,p+P[FINISHER]
- K,K,p+K,p+P,d+K[FINISHER]
- K,K,p+K,p+P,d+K,d+P[FINISHER]
- K,K,p+K,p+P,d+K,d+P,K[FINISHER]
- K,K,p+K,p+P,d+K,d+P,K,P[FINISHER]
- K,K,K[FINISHER]
- K,K,K,P[FINISHER]
- K,K,K,P,p+K[FINISHER]
- K,K,K,P,p+K,p+P[FINISHER]
- K,K,K,P,p+K,p+P,d+K[FINISHER]
- K,K,K,Pp+K,p+Pd+K,d+P[FINISHER]
- K,K,K,P,p+K,p+P,d+K,d+PK[FINISHER]
- K,K,K,P,p+K,p+P,d+K,d+P,K,P[FINISHER]
- K,K,K,d+P[FINISHER]
- K,K,K,d+P,d+K[FINISHER]
- K,K,K,d+P,d+K,p+P[FINISHER]
- K,K,K,d+P,d+K,p+P,p+K[FINISHER]
- t+K,K[SPECIAL]
- t+K,K,d+K[FINISHER]
- t+K,K,d+K,d+P[FINISHER]
- t+K,K,d+K,d+P,K[FINISHER]
- t+K,K,d+K,d+P,K,P[FINISHER]
- t+K,K,p+K[FINISHER]
- t+K,K,p+K,p+P[FINISHER]
- t+K,K,p+K,p+P,d+K[FINISHER]
- t+K,K,p+K,p+P,d+K,d+P[FINISHER]
- t+K,K,p+K,p+P,d+K,d+P,K[FINISHER]
- t+K,K,p+K,p+P,d+K,d+P,K,P[FINISHER]
- t+K,K,K[FINISHER]
- t+K,K,K,P[FINISHER]
- t+K,K,K,P,p+K[FINISHER]
- t+K,K,K,P,p+K,p+P[FINISHER]
- t+K,K,K,P,p+K,p+P,d+K[FINISHER]
- t+K,K,K,P,p+K,p+P,d+K,d+P[FINISHER]
- t+K,K,K,Pp+K,p+Pd+K,d+PK[FINISHER]
- t+K,K,K,Pp+K,p+Pd+K,d+PK,P[FINISHER]
- t+K,K,K,d+P[FINISHER]
- t+K,K,K,d+Pd+K[FINISHER]
- t+K,K,K,d+Pd+K,p+P[FINISHER]
- t+K,K,K,d+P,d+K,p+P,p+K[FINISHER]

- g+K,K[SPECIAL]
- g+K,K,d+K[FINISHER]
- g+K,K,d+K,d+P[FINISHER]
- g+K,K,d+K,d+PK[FINISHER]
- g+K,K,d+K,d+P,K,P[FINISHER]
- g+K,K,p+K[FINISHER]
- g+K,K,p+K,p+P[FINISHER]
- g+K,K,p+K,p+P,d+K[FINISHER]
- g+K,K,p+K,p+P,d+K,d+P[FINISHER]
- g+K,K,p+K,p+P,d+K,d+PK[FINISHER]
- g+K,K,p+K,p+Pd+K,d+PK,P[FINISHER]
- g+K,K,K[FINISHER]
- g+K,K,K,P[FINISHER]
- g+K,K,K,P,p+K[FINISHER]
- g+K,K,K,P,p+K,p+P[FINISHER]
- g+K,K,K,Pp+K,p+P,d+K[FINISHER]
- g+K,K,K,P[illegible]
- g+K,K,K,P,p+K,p+P,d+K,d+PK[FINISHER]
- g+K,K,K,Pp+K,p+Pd+K,d+PK,P[FINISHER]
- g+K,K,K,d+P[FINISHER]
- g+K,K,K,d+P,d+K[FINISHER]
- g+K,K,K,d+P,d+K,p+P[FINISHER]
- g+K,K,K,d+P[illegible]
- d/p+K,K[SPECIAL]
- d/p+K,K,d+K[FINISHER]
- d/p+K,K,d+K,d+P[FINISHER]
- d/p+K,K,d+K,d+PK[FINISHER]
- d/p+K,K,d+K,d+PK,P[FINISHER]
- d/p+K,K,p+K[FINISHER]
- d/p+K,K,p+K,p+P[FINISHER]
- d/p+K,K,p+K,p+P,d+K[FINISHER]
- d/p+K,K,p+K,p+P,d+K,d+P[FINISHER]
- d/p+K,K,p+K,p+P,d+K,d+PK[FINISHER]
- d/p+K,K,p+K,p+P,d+K,d+PK,P[FINISHER]
- d/p+K,K,K[FINISHER]
- d/p+K,K,K,P[FINISHER]
- d/p+K,K,K,P,p+K[FINISHER]
- d/p+K,K,K,P,p+K,p+P[FINISHER]
- d/p+K,K,K,P,p+K,p+P,d+K[FINISHER]
- d/p+K,K,K,P,p+K,p+P,d+K,d+P[FINISHER]
- d/p+K,K,K,Pp+K,p+Pd+K,d+PK[FINISHER]
- d/p+K,K,K,Pp+K,p+Pd+K,d+PK,P[FINISHER]
- d/p+K,K,K,d+P[FINISHER]
- d/p+K,K,K,d+P,d+K[FINISHER]
- d/p+K,K,K,d+P[illegible]
- d/p+K,K,K,d+P,d+K,p+P,p+K[FINISHER]
- d+K,K,SPECIAL]
- d+K,K,d+K[FINISHER]
- d+K,K,d+K,d+P[FINISHER]
- d+K,K,d+K,d+PK[FINISHER]
- d+K,K,d+K,d+P,K,P[FINISHER]
- d+K,K,p+K[FINISHER]
- d+K,K,p+K,p+P[FINISHER]
- d+K,K,p+K,p+P,d+K[FINISHER]
- d+K,K,p+K,p+P,d+K,d+P[FINISHER]
- d+K,K,p+K,p+P,d+K,d+PK[FINISHER]
- d+K,K,p+K,p+P,d+K,d+PK,P[FINISHER]
- d+K,K,K[FINISHER]
- d+K,K,K,P[FINISHER]
- d+K,K,K,P,p+K[FINISHER]
- d+K,K,K,P,p+K,p+P[FINISHER]
- d+K,K,K,P,p+K,p+P,d+K[FINISHER]
- d+K,K,K,P,p+K,p+P,d+K,d+P[FINISHER]
- d+K,K,K,Pp+K,p+Pd+K,d+P,K[FINISHER]
- d+K,K,K,Pp+K,p+Pd+K,d+PK,P[FINISHER]
- d+K,K,K,d+P[FINISHER]
- d+K,K,K,d+P,d+K[FINISHER]
- d+K,K,K,d+P,d+K,p+P[FINISHER]
- d+K,K,K,d+P,d+K,p+P,p+K[FINISHER]
- BST,BST,BST
- BST,BST,P[FINISHER]
- CKT+BST,BST,B[illegible]
- CKT+BST,d+BST[FINISHER]
- CKT+BST,d+BST,K[FINISHER]
- CKT+BST[illegible]
- CKT+BST,p+BST[FINISHER]
- CKT+BST,p+BST,p+P[FINISHER]
- CKT+BST,p+BST,p+P,d+K[FINISHER]
- CKT+BST,p+BST,p+P,d+K,d+P[FINISHER]
- CKT+BST,p+BST,p+Pd+K,d+PK[FINISHER]
- CKT+BST,[illegible]
- CKT+BST,p+BST,p+BST,p+BST,p+BST,p+BST,p+BST[F
- CKT+[illegible]
- CKT+BST,g+BST,g+BST,g+BST,g+BST,g+BST,g+BST[F
- CKT+BST[illegible]

SUPER COMBO:

PKT,PKP+BST

To wszystko tym razem. W tym [illegible] postaci i jedna wygrana... Za [illegible] muszę przymierzyć się do Longa

Ciąg dalszy ciosów

STREET FIGHTER ALPHA 3

KALI

MIKE BISON (ARCADE STYLE)

SAKURA KASUGANO

ROLENTO SCHUGERG

EHRGEIZ

W zeszłym miesiącu umknęła mi bardzo ważna informacja - robienie multipartsów. Jeżeli jest wyszczególnione w rzutach, że trzeba nacisnąć lub przytrzymać dany klawisz, to należy to zrobić dokładnie w pewnym momencie - gdy rzucana przez nas postać na chwilę błyśnie. Trwa to zaledwie ułamek sekundy, a nie można danego klawisza klepać - tylko wcisnąć w konkretnym momencie. Trudne

LEGENDA

H - High Attack button - kwadrat lub trójkąt / lub Y

L - Low Attack Button - X

G - Guard Button - R1 lub R2

S - Special Attack button - kółko

• - wcisnąć klawisz w konkretnej klatce animacji

360 - „zakręcić kółko na padzie"

QCF - ćwierć kółka do przodu - dół, dół-przód, przód

QCB - ćwierć kółka do tyłu - dół, dół-tył, tył / lub

+ - wcisnąć naraz

FC - w całkowitym kucnięciu

Step - sidestep

( ) - klawisz w nawiasach trzeba trzymać

"-" - trzymać do tyłu, by stanąć plecami do przeciwnika (dodatkowa pozycja dająca nowe ciosy)

"-/-" - trzymać lewo lub prawo, by prze-

Uwaga: kierunki są w EHRGEIZ pojęciami względnymi. "Lewo lub prawo" nie musi ozna-

lub prawo względem postaci. Czyli - jeżeli postać stoi bokiem do ekranu, należy dać góra lub dół

LISTA CIOSÓW

SASUKE

Ma amnezję, lecz wierzy

świetnie. Na wyposażeniu ma katanę, dzięki

menzan, a jeszcze lepsze Kagehisa, które nie dość,

to "just frame" juggle starter - z zaskoczenia wy wysoko, więc możesz wpakować naprawdę duż jednak trzeba zwracać uwagę przy tym zawodnik na dwie rzeczy - odległość i recovery time powinien trzymać wroga na dystans - z bliska może mu się solidnie oberwać. Jeżeli zaś nie uda ci s ić wroga, to szykuj się na becki ponieważ masz duże opóźnienia howasz ka ctwy! Aha katana jest miała, długa więc zapomnij o zabawie z Cloudem czy Sephirothem

One-Two Slash	H,H,H
Ninja Rush	H,H,L
Ninja Sword Rush	H H H L H
Backflip	H+L
Double Backflip To Slash	H+L H+L H
Overhead Slash	H+S
Cutting Rage	H+S H
Shin Cutter	L
Somersault Rush	L,H,H
Bamboo Burial	S+L,L
Slash Kick	H+G
Tsunami Kick	L+G
Hop Kick	H+S+G
Ninja Uppercut	(H)
Hip Slash	S+L+G
Renmenzan	w trakcie biegu H,H,H
Hoshita	L+G H
Shinobi Cannon	Step L H
Shinobi Sweep	Step L,L
Ninja Deception	Step,L,L,H
Shadow Moon	w trakcie chodzenia H
Low Thrust Kick	w trakcie chodzenia L
Spinning Demon	w trakcie chodzenia L,L
Sliding	w trakcie biegu L
	w trakcie biegu H+L
Jaal spin	360 H lub L

Just Frame Attacks:

	H,(L),H,*L
Ninja Juggle	H,* H,H,H,H,* L
Surprise Slash	L+G *H

Rzuty:

	H+L+G
Leg Stretch (z prawej)	H+L+G
Meteor Toss (z tyłu)	H+L+G
Lightning Drop	360 H+L+G

Special attacks:

Shooting Star	S
Ninja Mines	S+L
Seven Star	S+H

GODHAND

nie kolorzy? TAK A ąc Hulkach. Kaziye oraz Ja TEKKENA mają

rodzaju z tym iciem. Wyraźnie to widać w reprezentowanym przez niego stylu walki. Tutaj po prostu e się wywala wdzięc masę ciosów z TK3 - od Twin Pistons Hena do wszystkich ata v po sweepie i ns! Ma też, między innym j Lewa, który się świetnie sprawdza w trakcie walki. Świetny jest jeden z Just Frame Attacks - Rage Rushing Punches - długa seria ciosów na korpus. Na dodatek jest dość łatwa do wykonania, ponieważ mamy dużą tolerancję klatek animacji, w których należy wklepywać klawisze. Gość ogólnie jest świetny, wyposażony w granaty, miny i pistolet wmontowany w ramię - może niezle mieszać. Poza tym, to jak będąc najemnikiem odszedł od organizacji "Red Scorpion" i odciął sobie rękę, by zastąpić ją cybernetycznym implantem

Jab	H
1-2 Kick	H H H
Up Down Combo	H,H,L,H
Speed Punch	H,L H H H H H,H H H H
Raising Upper	H+I
Orge Crush	H+L+
Double Upper	H+S H
Low Kick	L
Hell Spin	L+S
Break Knuckle	L+S H
Homing Slide	L+S t
Stomach Crush	L+S H+t
Soul Healer	G+H
Turning Low Kick	G+L
Turning Low High Kick	G+L,H
Mirage Spin Kick	G+H+S,L
Shower Kick	G+L+S
Franking Upper	QCF H
Divide Tile	Step H
Divide Knuckle	Step H H
Divide Spin Kick	Step H L
Wind God Hand	Step L,H
Lighting God Hand	Step L,H+L
Atomic	
Triple Black Hawk	w trakcie biegu H,H H
Slide Kick	w trakcie biegu L
	w trakcie biegu
Turning Back Kick	w trakcie biegu G,H

Just Frame Attacks:

	H,H,*,H,H,H,H,*,H,H,H
Knockout Hand	L+S,* H
	* H
	Step H * H

Rzuty:

Stretch Throw (z przodu)	H+L+
Neck Crush (z lewej)	H+L+G
Moon Dive (z prawej)	H+L+G
Power Arm Throw (z tyłu)	H+L+G
Spinning Pile Drive (z przodu)	360 H+L+G

Special Attacks:

A	
	A
Triple Arm	
Place M	
Gernade Throw	w powietrzu S
	dy Special Gauge est pusty!

DASHER INOBA

Kolejny gość ogarnięty manią od naleźnienia miecza. Tym razem wrestler. Oczywiście ma pełno zagrań znanych z innych gier T miażdżący multipart (ciężki do zrobienia!). A poza tym - ma co sów tak olbrzymie, że trakt owane są jak unbrocka ble. Bardzo dobre, szybkie i rozbudowane dobicia leżącego przeciwnika - kolejne łamania. Jedna gość ma sporą wadę - ociężałość. Wszystko robi powoli, przez co trudnej nim zaatakować. Ale tak to jest, gdy się ja tylko chudszego żarcia. Świetnym ciosem jest Burning Vigour Chop - odwraca prze ciwnika, a wtedy niech pla

Chop	H
Burning Vigour Chop	(H)
Rolling Hper	
Knuckle	
Kick	G+
Right Slash	QCB H
Victory Stomping	Step L,L
Front Kick	FC H
Bombing Double Kick	FC, H H
Brutal Front Kick	FC H
Explosive Double Kick	FC (H) H
Dah Hper	H H
Knuckle Bomber	w trakcie chodzenia H
Dasher Lariat	w trakcie biegu H
Drop Kick	w trakcie biegu H+I
Dasher	w trakcie biegu G+H
Back Turn Kick	w trakcie biegu G,G+H

Just Frame Moves:

Strong Knuckle Part	H+S * H.* H

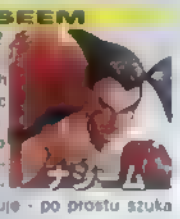
Rzuty:

Head Butt (z przodu)	H+L+G
Dasher Screw Driver (z przodu)	H+L+G,
Side Body Breaker (z	
Tiger Leg Lock (z prawej	
Indian's Lock	G w trakcie
Indian's Lock 2	G w trakcie Indian's Lock
Indian's Lock 3	G w trakcie Indian's Lock 2
Dragon Shi na (z tyłu)	H+L+G

Criss Cross (z tyłu) ... H+L+G, H lub L
Captured ... L+H+S
Dasher Buster ... 360, H+L+G
Power Bomb ... G w trakcie robienia kontry
Dobijanie leżącego przeciwnika rzutami (wtedy musi leżeć)
Dragon Shiek ... przy głowie wroga S
Giant Swing ... przy nogach wroga S
Sole Driver ... z prawej strony S
Suppa HPlex ... z lewej strony S

Special Attacks:
Dasher Bomb ... S
Final Dasher ... (S)
Dasher Head Butt ... w biegu S,H+L
Soul Fighting Stance ... S,H
Dasher Scissors ... S (tylko Special Gauge jest pusty)

PRINCE NASEEM



Coś a la Bruce z TEKKENa 2. Nawet w FMV podobnie się prezentuje. Nie ma sobie równych w świecie kick boxingu, więc wystartował w tym turnieju. Choć się sprawdzić, jak sobie poradzi w walce wykorzystując broń i projectile. Sam Ehrgeiz za bardzo go nie interesuje - po prostu szuka nowych przeciwników. A ma się z czym pokazać. Absolutny power kick boxingowy mażdżący na bliską odległość. Dość długie combosy, bardzo silne ciosy na low. Gdy się dorwie do przeciwnika, to masakra. Na odległość tylko strzały go ratują. Ogólnie fajna postać, szkoda tylko, że beznadziejnie porusza się podczas sidestepowania i chodzenia. Bardzo rozbudowane Just Frame Attacks.

Jab ... H
Double Jab ... H,H
Scissor Crush Combination ... H,H,L,H
Scissor Combination ... H,H
Bone Crush Combination ... H,H,H,L,H
Body Break Crush ... H,H,H,H,L,H
Break Combination ... H,H
Crush Combination ... H,L
Half Killing ... H,G+H,H
Jumping Knee ... H+K
Hurricane Straight ... H+K+S
Hammer Knuckle ... H+S
Scissor Kick ... K,H
Double Low Kick ... K,K
Break Straight ... G+H
Hurrican Low Kick ... G+K
Spanish Flower ... G+K+S
Sky Kick ... G+H+S
Left Sock Crab ... OCB,H
Right Sock Crab ... OCF,H
High Spin Kick ... 360 H
Hurricane Spin Kick ... 360 H,H,H,H,H
Left Beam Run Hook ... FC, lewo + G+H
Left Beam Run Hook ... FC, lewo + G+H
Right Beam Run Hook ... FC, prawo + G+H
Little Wing ... FC, prawo + G+H,H
Crush Beam Run ... FC prawo + G+H
Crush Hook ... Step L,H
Low Beam Run Hook ... Step,L,L
Knee Attack ... FC,H
Triple Knee Attack ... While crouching H,H,H
Rocket Hiper ... H,H
Drill kick ... H,G+H
High Kick Shoot ... w trakcie chodzenia H
Hammer Slash ... w trakcie biegu H
Triple Hammer ... w trakcie biegu H,H,H,H
Sliding ... w trakcie biegu L
Cross Attack ... w trakcie biegu H+L
Back Turn Kick ... w trakcie biegu G,G+H

Just Frame Moves:
Hurricane Combination ... H,H,°H
Snake Cry ... H,H,°H,H,L
Eagle Combination ... H,H,°H,H,G+H
Dragon Fang ... H,H,°H,H,H,H
Tiger Claw ... H,H,°H,H,H,H
Prize Bomb ... H,H,°H,H,H,H,L,H,H,H,H
Side Winder Combination ... L,°H
Swallow Combination ... L,°H,H
Phoenix Combination ... L,°H,H,H
Tomahawk Pin Point ... L,°H,H,G+H,H
Tomahawk Combination ... L,°H,H,G+H,G+H

Rzuty:
Knee Break (z przodu) ... G+H+L
Arm Lock Hold (z przodu) ... G+H+L (H lub L)
Arm Lock Elbow Crush (z prawej) ... G+H+L
Arm Lock Scissor Break (z prawej) ... G+H+L
Back Rising Crush (z tyłu)
Knee Break One ... 360 G+H+L
Knee Break Three ... G w trakcie Knee Break One
High Kick ... G w trakcie Knee Break Three

Special Attacks:
Fireball ... S
Desperate Fire ... (S)
Whisper ... S (tylko Special Gauge jest pusty)

HAN DAE HAN

Młody aktor filmów akcji nie korzystający z pomocy kaskaderów. Prawą nogę ma jak T 1000, tyle że doposażoną jest ona w rakiety. Jedno słowo Tae Kwon Do - i wszystko jasne. Zero rąk, mieszane nogami, świetna postać do walki na środku. Jest... Dość mylące są ciosy z dodatkowych postaw Left i Right Scarecrow (coś jak Right/Left Flamingo Stance u Hwoaranga). Korea no. 10 odpalone z odległości rozdziela się i daje 3 hit combo.

Killing Jab ... H
Killing BlaLe ... H,H,L
Pate Combination ... H,H,H,H,H
Heel Slice ... H+S
Low Kick ... L
Ring Kick ... L+S
Ringing Scarecrow ... L+S,H
Swalds Last ... L+H,H
Eagle Heel ... G+H
Spear Kick ... G+L
Javelin Combination ... G+L,H,H
Iron Flail ... G+L,L,L,L
Ultima Heel ... H+L+S
Kneeja Kick ... G+H+S
Landing Brit ... G+L+S
Reverse Heel ... obojętnie jaki kierunek + G,H
Turn Heel ... obojętnie jaki kierunek + H
Flail Kick ... Step,L
Reppa Kick ... Step,H
Thor Axe ... FC, H
Axe Heel ... FC, H,H
Lance Heel ... H,H,H
Halberd Kick ... w trakcie chodzenia H,H,H
Hunting Tomahawk ... w trakcie biegu H,H,H
Landing Crow ... w trakcie biegu H
Nose Live Picking ... w trakcie biegu H,G+H
Ground Chakram ... w trakcie biegu L
Sling Kick ... w trakcie biegu L+H
Sling Raven ... w trakcie biegu L+H,L
Ground Stopper ... w trakcie biegu G+L

Zmiana postawy na Right Scarecrow ... (G+H)
Zmiana postawy na Left Scarecrow ... S (tylko Special Gauge jest pusty)

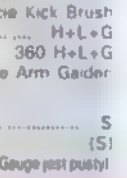
Ciosy w nowych postawach:
Crow Peck ... H
Crow Peck Combination ... H,H,H,H
Dark Storm ... H,L,H,H,H,H
Switch Kick ... L lub (L)
Switching Combination ... L,H,H,H,H
Triple Winger ... G+H,H,H
Triple Fighter ... G+H,L,H

Just Frame Moves:
Injury Flail ... L,L,°L,H
Lying Flail ... L,L,°L,L
Combo ???? ... H,H,H,°H
Combo Blood Hound ... G+L,L,°H
Combo Patriot ... w trakcie biegu H,H,°H,H,H,H,H

Rzuty:
Hold Partisan Kick (z przodu) ... H+L+G
Reverse Einhander (z lewej) ... H+L+G
Kick Brush (z prawej) ... H+L+G
Brush Braver ... G w trakcie Kick Brush
Inferno (z tyłu) ... H+L+G
Arm Gaiden ... 360 H+L+G
Apocalypse ... G w trakcie Arm Gaider

Special Attacks:
Korea No. 1 ... S
Korea No. 10 ... (S)
Left Scarecrow ... S (tylko Special Gauge jest pusty)

VINCENT VALENTINE



Znajomy krwiopijca z FF7. Tutaj bardzo przypomina w walce Godhanda dlatego też proponuję zapoznać się najpierw z tamtym zawodnikiem. Vincent nie za bardzo pokazuje rzeczy znane z RPG, tylko walczy jak zupełnie nieznana postać. Combosiki ma nieco dłuższe niż Godhand. Just Frame Attacks ma bardzo długie.

Turks Jab ... H
Beast Combo ... H,H,H
Hell Masker Combo ... H,H,L,H
Splatter Combo ... H,L,H,H,H,H,H,H,H,H,H
Rising Claw ... H+L
Turks Low ... L
Medium Flail ... G+H
Feel Flail ... G+H,H
Reverse Low ... G+L
Reverse Low High ... G+L,H
Illusion Spin Kick ... G+H+S,L,L
Clear Sentiment ... G+L+S
High Blow ST ... H+S,H,H
Spinning Flame ... L+S
Arm Blow ... L+S,H
Claw Hook Left ... L+S,H,L
Reverse Shoot ... L+S,H+L
Spinning Slide ... L+S,L
Chaos Saber ... H+L+S
Claw Upper Left ... OCB, H
Claw Upper Right ... OCF, H
Chopping Arm ... Step H
Chopping Claw ... Step H,H
Chopping Crusher ... Step H,L
Wind Kaiser Claw ... Step,L,H
Sniper CR ... Step,L,H,H
Lightning Kaiser Claw ... Step,L,H+L
Spin Lightning ... Step L,L,H
Spinning Fin ... Step,L,L,L
Spinning Justice ... Step,L,L,H+L
Beast Claw ... FC, H
Chaos Claw ... FC, (H)
Fall Kick ... wstając H+S
Double Flail ... w trakcie wstawania lub chodzenia H,H
Hell's Stairway ... w trakcie biegu H,H,H
Sliding ... w trakcie biegu L
Shoulder Charge ... w trakcie biegu H+L
Corpse Charge ... w trakcie biegu G+H
Back Breaker ... w trakcie biegu G,G+H

Just Frame Attacks:
Satan Impact ... H,H,°H,H,H,H,H,H,H,H,H,H
Neo Satan Impact ... H,L,°H,H,H,H,H,H,H,H,H,H
Inferno ... H,L,H,H,°L,°H,°H
Spinning Flame Elbow ... L+S,°H,°H
Claw Hook Right ... L+S,°H
Chopping Combination ... Step H,L,°H,°H

Rzuty:
Hide (z przodu) ... G+H+L
Choke Bomber (z lewej) ... G+H+L
Hard Pressure (z prawej) ... G+H+L
Reverse (z tyłu) ... G+H+L
Giga Dunk ... 360 G+H+L

Special Attacks:
Single Shot ... S
Double Revolver ... S,S
Trick Shoot ... w powietrzu S
Hell ... (S)
Gun Break ... S (tylko Special Gauge jest pusty)

YUFFIE KISARAGI

Młoda ninja z FF7. Stylem walki przypomina Sasuke. Tyle tylko, że ma bardziej rozbudowaną sferę uników. Bardzo dobre Just Frame Attacks pozwalają podenerwować przeciwnika. Do tego dokładają się ciosy podobne do tych Lee - kładzenie się na ziemi i wybijanie nogami w górę. Five Shreme skills - Magic jest super i bardzo wysoko wybija [illegible].

Wutai Style Straight Punch ... H
Joint Mountain ... H,H,H
Joint Valley ... H,H,L
Dachao Dance ... H+L
Dachao Offering ... H+L,H+L
Leviathan's Tail ... L
Leviathan's Anger ... L,L,L
Leviathan's [illegible] ... G+L
Fire-Sealed Song ... G+L,H,H
Dark Wind ... G+H+S
Severing Blade ... G+L+S
Quick Messy Blade ... H+S
Unmatched through Time ... L+S
Unmatched on Earth ... L+S,H
Not be a thousand ... L+S,L
Mirror Water ... H+L+S
Eagle Wing Blow Left ... QCB, H
Eagle Wing Blow Right ... QCF, H
Swift Lightning ... Step,H
Vanishing Jump Kick ... Step L,H
Vanishing Ground Kick ... Step L,L
Vanishing Ground Jump Joint Kick ... Step,L,L,H
Retreat Ground Jump Joint Kick ... Step L,L,H,H
Star Slice ... FC, H,H,H
Ground Kick ... FC, L
Soaring Eagle ... H
Wutai Style High ... w trakcie chodzenia, H
Wutai Style Low ... w trakcie chodzenia, L
Exploding Joy ... w trakcie chodzenia, L,L
Ill Wind Swift Lightning ... w trakcie biegu H,H,H
Tidal Slide ... w trakcie biegu [illegible]

Show Rush — w trakcie biegu H+L,H
Decoy — w trakcie biegu G,G+H

Just Frame Attacks
Five SHreme Skills Skill — H,H,° L,H,H,° H H
Five Subreme Skills Live — H+L,° H,H,H,H H,° L
Five SHreme Skills Magic — H+L,H+L,° H,H
Five SHreme Skills Speed — G+H,° H, klapac H
Five SHreme Skills Power — H,H,° H
Blood Sacrifice — w trakcie biegu H,° H
The Alive Will Perish — w trakcie biegu H H,° H
Creek — w trakcie biegu H+L,H,° H,H

Rzuty:
Power Source (z przodu) — G+H+L
Mako Complex (z przodu) — G+H+L, (H)
Forrest Dance (z przodu) — [illegible]
Moon Flower (z przodu) — G+H+L G
Water Element (z przodu) — G+H+L G, G
Question Hint (z lewej) — G+H+L
Earth G-nome (z prawej) — [illegible]
Back Attack (z tylu) — [illegible]
D-minisher — 360 G+H+L

Special Attacks:
Wind Demon Shuriken — S
Hawkeye — (S) H
Ivanhoe Pearl — (S) L
Star Razor — (S)
Cutting Wind — w trakcie biegu
Sleeping Gas — w powietrzu S
Shyu Shyu Shyu — S (kiedy Special Gauge jest pusty)

ZAX

[illegible] (z przodu) + R1 + L1 + FF7
Zack: Coz - w tej grze jest to nie[illegible]
[illegible] rzać do PSX EXTREME nr 18. Cio[illegible]
ławe jest Mako Straight i Zax shot

Fast Jab — H
Fast PK — H, L
EZ Combo Shot — H H, L
Zax Chain DistrHt — H H H H
Zax Chain K X K — H, L, H
Fast Knee — H+L
Fast Elbow — H+L +S
EZ Combo — H+L, L, H
Fast Hook — H+S
Zax Chain Wheel — H+S H H
Zax Chain Genesis — H+S H, L
Fast Low Kick — L
Fast Original — L L H
Pike Low — +S
Fast High Kick — C+H
Fake Spin Right — QCB H
Fake Spin Left — [illegible]
Round Kick — FC G+L lub L
Mako Straight — Step, L,H
Lock Kick — H wstając H
Back Turn Kick — w trakcie biegu G,G+H
[illegible] — w trakcie biegu H
[illegible] Buster — w trakcie biegu L
[illegible] — w trakcie biegu G+H
[illegible] — w trakcie biegu H+L
[illegible] — w powietrzu S

Just Frame Attacks:
[illegible] — H L,° H
True Zax Chain — H,H,L,° H,H
Zax Chain Alpha — H+S,H,L,° H,H
Zax Chain Beta — G+H,H,° H
True Zax Shot — G+L,° H H

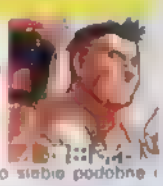
Rzuty:
Front SHiex (z przodu) — G+H+L
Free Fall (z przodu) — G+H+L (H) lub (L)
Meteow Drop (z lewej) — G+H+L
Chin Crusher (z prawej) — G+H+L
Gongage (z tylu) — G+H+L
[illegible] — 360 G+H+L

Special Attacks
Sword Stance - wyciągnięcie miecza — S

Teraz
Keep Sword — G
Meteo Shower — +S
Fast Stroke — H
Mythril Saber Chain — H H H
Second Stroke — L
Ogre Nix — [illegible]
Zax Combo — H+L,H,H H
Force Eater — H+[illegible]
High Braver — H+L G+ H
True Crosslash — H+L,H H J H
Crystal Sword — G+H H H

Clim Smash — D-pad + G+H
Clim Hazard — D-pad + G+H H
Clim Mirage — D-pad + G+H,L
Beta Slash — S (kiedy Special Gauge jest pusty)

KOJI MASUDA



Ojciec Yoko, zwycięzca ostatniego turnieju Ehrgeiz. Teraz na jego życie czyha organizacja 'Red Scorpion'. Gość ogólnie jest nie zły - taki szybszy Inoba. Combination Tackle A, Combination Tackle B, Black Eye, Combination Tackle C - wszystkie są do siebie podobne i kończą rzutem - przeciwnik często nie zdąży zareagować. Dobre dobicia

Hooking Jab — H
Hooking Straight Combo — H H
Combination Tackle A — H H, L, H
Combination Tackle B — H, H
Boxer Hper — H+L
Stopping — L
Black Eye — L, H
Hooking Straight — +H
Stopping High Low — H+L H
Combination Tackle C — H+L, H
SunSet — G+L lub FC, H
Rising Sun Slam — G+H+S
North Star — G+L+S
Swing Blow Left — QCB, H
Swing Blow Right — QCF, H
Sun Strike — H L,L
Sonic Beam — FC, H lub Step, H
Step Knuckle — w trakcie biegu H
Fly Take Off — w trakcie biegu H+L
Fuel Burst — w trakcie biegu G G+H
Leg Scissors — w trakcie biegu G+L

Just Frame Attacks:
Stepping Side Attack — H+L,° H

Gdy przeciwnik leży
Pride — H
Wrestle Pin — S

Leżąc na ziemi
Guard Position — H
Rising Kick — H w Guard Position
Flying Arm Lock — G+H
Run Bar — G+L

Rzuty:
Side SHiex (z przodu) — G+H+L
Flying Arm Lock (z przodu) — G+H+L, H
Change (z przodu) — G+H+L, L
Mountain Track (z lewej) — [illegible]
Elbow Spin Crash (z prawej) — G+H+L
Reverse Back Throw (z tyłu) — G+H+L
Neck Reverse (z tyłu) — G+H+L, H
Piling — H+S lub L+S
Wind God Drop — 360 [illegible]

Special Attacks:
Mount Rush — S
Mount Strike — S,° G
7th Dope — (S) - auto multi parts
1 Cross Arm Lock
2 Triangle Hold
3 Side Rolling Cross
4 Ankle Lock
5 Neck Rolling
6 Neck Rolling Lock

Finishing Touch — °, G w trakcie Neck Rolling Lock
Bull Charge — S (kiedy Special Gauge jest pusty)
Sledge Hammer — w powietrzu S

CLAIR ANDREWS

Studentka archeologii i asystentka Masudy. W wieku 12 lat była mistrzynią świata w golfie i siatkówce, później zaczęła się uczyć sztuk walki. Co o niej można więcej powiedzieć? Jest to Lei z TEKKEN 2 przebrany w babskie ciuszki. Poza tym, umie trochę zagrać. Lawa. Jest BARDZO szybka - Triple Spin Kick jest zabójczy. Bardzo dobre ma ataki specjalne

Lead Jab — H
Truee Of The Kind — H,H,H
Force — H H, (H)
Lead Jab Combo — L,H,H H H H
Holy Dragon — H+L
Hook Kick — L
Reverse High — L,H,H H
Reverse Middle — L,L,H

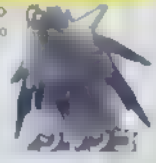
Counter Step Kick — L L
High Kick — G+H
Triple Spin High — G+H H,H
Foot Sweep — G+L
Table Sweep — G+L,H
Volcano — G+H+S
Leg Wheel — G+L+S
Triple Windmill — H+S H H
Falling Horizon — L+S
Ten Stroke — L+S H
Bloody Windmill — H+L+S
Brutant Heel — QCF H
Bloody Heel — QCF H H
Leg Whip — Step, H
Leg Cross — Step, L H
Rising Middle — Step, puścić G H+L
Clockwise Sweep — Step, L L H
Standing Middle — FC H
Triple High — w trakcie chodzenia H H,H
Low Sweep — w trakcie chodzenia L,L
Dragon Chaster — w trakcie biegu H
Sliding — w trakcie biegu L
Tail Turn — w trakcie biegu G G+H
Wind Middle — w trakcie biegu G+H

Just Frame Attacks:
Leading Whip — H H,° H
Surface Ripper — H H,° L, H
Triple Sweep — G+H H,° L,H
Sweep — G+L,° L,H
Dragon — [illegible]
Reverse Sweep — Step H,° L,H
Switch Kick — w trakcie chodzenia H,° L
Double Pike — FC, H,° H
Ballet — L L,L,° H H H
Metro Combo — L L,L,° H,° H,° H

Rzuty:
Cushion (z przodu) — [illegible]
Butt Smash (z lewej) — [illegible]
Sandwich Blow (z prawej) — [illegible]
Football Kick (z tyłu) — G+H+L
Hard Landing — 360 G+H+L

Special Attacks:
Hit Sword — S
Maximum Charge — (S)
Hit Sword Area — (S) H
Hit Sword Ground — (S) L
Hit Struck — w powietrzu S
Trickster — S (kiedy Special Gauge jest pusty)

DJANGO



Nie lubię takich udziwnionych postaci. Django to coś wygląda jak na klawiszy Reda z FF7 - skrzyżowanie tygrysa z psem. Wkurza człowieka swoim niskim wzrostem - ciężko go trafić. Bardzo nie potrafiące sprawiać kłopoty

Sato Low Punch — L
Sato Punch — H
Sato Combo — H,H H
Titan Head — L+H
Hades Bite — L+H+S
Nanaki Kick — H+S
Nanaki Combo — H+S S
Tail Leviathan — będąc odwróconym H
Chocobo Kick — będąc odwróconym L,L
Bahamut Kick — G+H lub H wstając
Heat Bite — G+H+S
Shiva Attack — G+L
Straight Fang — FC H
Tupon Flash — FC L
Fang Brand — w trakcie biegu L+H
Phoenix Roll — L/H będąc odwrócony

Rzuty:
Biting Bahamut Zero — QCF G+L+H

Special Attacks.
Mega Flare — S
Giga Flare — (S)
Nights of the Round Dive — w powietrzu L/H/S

Na tym kończymy druk[illegible] listy ciosów do pierwszej bijatyki SQUARESOFT. Teraz czeka was tylko nauka precyzyjnego wykonywania Just Frame Attacs oraz rzutów kombinowanych - to już tylko kwestia wyczucia i treningu.

TIPS&TRICKS

AJU

MATI

AKUJI THE HEARTLESS (NTSC)

Debug Mode
[illegible] grę, naciśnij i przytrzymaj L2 lub R2 - i kolej[illegible]
← ↑ ↑ ▲ → ■ ← ▲ ↑ ↓ → →

Nietykalność
[illegible] przytrzymaj L2 i R2 [illegible] kole[illegible]
→ → ← ▲ ✕ ↑ ● ←

Nieograniczona liczba czarów
Zatrzymaj grę, naciśnij i przytrzymaj L2 lub R2 - i kole[illegible]
← ▲ ← ← ● ← ▲ → ● ↑ ↑ ↓

INVASION FROM BEYOND (B-MOVIE)

Wybór poziomu
[illegible] PRESS START [illegible] R[illegible] ▲ ✕ ● ■ ■ ● ✕ ▲ [illegible] START MISSION a [illegible] [illegible] gry

Wszystkie statki, bronie i ulepszenia
[illegible] ekranie napis PRESS START [illegible] L2, R2, ↑, ↓, →, ←, ←, →, ↓, ↑

MARCH MADNESS '99

[illegible] wypada wpisz tkody [illegible]

ODDWORLD 2: ABE'S EXODDUS

Wybór poziomu
Będąc w Menu głównym przytrzymaj **R1** i naciśnij ↓ ↑ ←, → ▲ ■ ● ▲ ■ ▲ ↓ ↑ ← →

Wszystkich filmiki
Będąc w Menu głównym przytrzymaj R1 i naciśnij ↑ ↓ ← → ■ ● ▲ ● ■ ● ↑ ↓ ← →

Nieśmiertelność
W trakcie gry przytrzymaj **R1** i naci[illegible] ● ▲ ■ ✕ ↓ ↓ ↓ ● ▲ ■ ✕

Przeskakiwanie poziomów
[illegible] **R1** [illegible] ● ● ✕ ✕ ■ ■ [illegible] [illegible] przechodz[illegible]

TIGER WOODS '99

[illegible] **WIELKI ŚWIAT**
[illegible]MZ - **JESZCZE WIĘKSZY ŚWIAT**
[illegible]IDOL **PŁASKI TEREN GRY**
[illegible] głosu komentatora zrób tak przytrzy[illegible] ↑ [illegible] ✕ ■ ▲ ● **L1, L2, R1** lub **R2** [illegible] lub ba[illegible]

TOMB RAIDER

[illegible]
[illegible] **SELECT** by [illegible] [illegible] **L2, R2, L1, ●, ▲, L1, R2, L2.**
[illegible] **L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2, L2,** [illegible] **L1, ▲, R2, R2, L2, ●, L1,** [illegible]

WIPEOUT 2097

Poniższe cheaty wprowadzamy trzymając **L1+R1+SELECT**
Piranha ship ✕ ✕ ✕ ✕ ● ▲ ■
Phantom Class ▲ ▲ ▲ ● ● ●
Track Cheat ■ ● ▲ ● ■ (wszystkie trasy dostępne w trybie Easy)

Poniższe cheaty wprowadzamy w czasie pauzy trzymając **L1+R1+SELECT**
Mini Gun ■ ● ✕ ■ ● ✕ ▲
Nieskończona energia ▲ ✕ ■ ● ▲ ✕ ■ ●
Nieskończone bronie ✕ ✕ ■ ■ ■ ● ▲
Nieskończony czas ▲ ■ ● ✕ ▲ ■ ● ✕

Kody do wklepania
Sagarmatha Gold Awarded
● ● ● ✕ ■ ✕ ▲ ● ▲ ■ ● ■ ✕ ✕

Valparaiso Gold Awarded
● ● ■ ✕ ■ ✕ ▲ ● ▲ ■ ■ ✕ ▲ ■

Phenita Gold Awarded
● ● ■ ▲ ■ ✕ ▲ ● ▲ ■ ■ ▲ ▲ ■

Gare D Europa Gold Awarded
● ● ■ ▲ ● ✕ ▲ ● ▲ ■ ✕ ■ ✕ ■

Odesa Gold Awarded
● ● ■ ▲ ● ▲ ▲ ● ▲ ■ ● ▲ ▲ ■

Talons Reach Gold Awarded
■ ● ■ ▲ ● ▲ ▲ ● ■ ■ ■ ▲ ✕ ■

Phantom Challenge Complete
■ ● ■ ▲ ● ▲ ▲ ● ■ ▲ ■ ● ▲ ■

Vostok Gold Awarded
■ ● ■ ▲ ● ▲ ✕ ● ■ ▲ ● ✕ ▲ ■

Spilkinanke Gold Awarded
■ ● ■ ▲ ● ▲ ✕ ■ ✕ ▲ ▲ ✕ ● ●

Piranha Challenge Complete
■ ● ■ ▲ ● ▲ ✕ ■ ✕ ✕ ■ ● ▲ ■

WCW/NWO THUNDER

Na tytułowym ekranie naci[illegible]
[illegible] dostęp do wszystkich 128 zawodników
R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2
[illegible] dostęp do wszystkich [illegible]ingów
L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, SELECT
Zawodnicy mają wielkie głowy
R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, SELECT
Zawodnicy mają wielkie głowy, ręce, stopy
R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, SELECT
[illegible]możesz zmieniać ofensywne i defensywne atrybuty zawodników
L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, SELECT
[illegible]rzywość oglądania filmików FMV
R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, SELECT - Naciśnij naraz ←+✕ oraz →+✕ do zmiany filmów. Aby wyjść, naciśnij dwa razy **START**

WILD ARMS

Sposób na pomnażanie przedmiotów
W [illegible] walki niech Rudy użyje heal berry na kimkolwiek, niech Jack zamieni heal berry na przedmiot, który chcesz pomnożyć (upewnij się, że masz tylko 1 sztukę tego przedmiotu) i niech się broni (defend). Niech Cecilia się broni, a Rudy znów użyje heal berry na [illegible]ta. Teraz jak musisz powtórzyć tę samą czynność z przedmiotem [illegible] z [illegible] gdzie był ten przedmiot (ostatnie [illegible] Cecilia niech się broni. Masz 256 sztuk tego przedmiotu. Uważaj, bo zabije wroga z kontrataku, bo wtedy stracisz ten przedmiot na zawsze.

KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY

AKUJI THE HEARTLESS
Nieskończona energia:
D0069B1E A4C2
8006981E 2400
Nieskończona liczba czarów
800BA744 0010
Amunicja dodatkowa/specjalna
80091C24 0001
[illegible]
800CA704 0000
Przechodzenie przez ściany
Uwaga - aby uaktywnić ten kod, musisz podczas gry na raz nacisnąć przyciski L1, L2 i SELECT; naciśnij to samo aby wyłączyć kod
D00CA37E F5FE
8007425E A482
D00CA37E F5FF
8007424A A482
D00CA37E FAFE
8007425E 2400
D00CA37E FAFF
8007424A 2400

BLADE
[illegible]
800858C8 0063
Nieskończona ilość komponentu
800858CC 0063
[illegible]
Nieskończona ilość komponentu
800858D4 0063

IRRITATING STICK
Nieskończona liczba żyć
80050500 0002
Nieskończony czas
80050510 08E5

MARCH MADNESS '99
Nieskończona ilość „wzięć czasu" dla drużyny
80016704 0004
Nieskończona ilość „wzięć czasu" dla drużyny przyszłorocznej
800152C0 0004
Zdyskwalifikuj drużynę przeciwnika
800152C4 7777
Zdyskwalifikuj drużynę przyszłorocznego przeciwnika
80016700 7777
Nieskończona ilość punktów przy tworzeniu zawodnika
8013E148 0259
Brak czasu na oddanie rzutu
800E8A54 0000

NCAA FINAL FOUR '99
[illegible]
800B7054 0000
[illegible]
800B7054 0096
[illegible]
800B7054 7777
[illegible]
800B7518 0000
[illegible]
800B7518 0096
[illegible]
800B7518 7777

ABE'S EXODDUS
Niedmienialność
801F3604 00A0
Odporność na strzały/wybuchy
801F3618 00B3
[illegible]
8007E43A 012C

SILENT HILL
[illegible]mieniu kodu
300BC6AF 0028 masz miejsce na przedmioty. Teraz poniższymi kodami modyfikujesz odpowiednie miejsci uzyskując automa-tycznie 255 sztuk danej rze-czy (np. apteczka, naboje itp.). Na końcu każdego z kodów zobaczysz „XX" - w to miejsce musisz wpisać odpowiedni numerek danego przedmiotu (patrz niżej)
Slot 1 - 800BC604 FFXX
Slot 2 - 800BC608 FFXX
Slot 3 - 800BC60C FFXX
Slot 4 - 800BC610 FFXX
Slot 5 - 800BC614 FFXX
Slot 6 - 800BC618 FFXX
Slot 7 - 800BC61C FFXX
Slot 8 - 800BC620 FFXX
Slot 9 - 800BC624 FFXX

Kody dla poszczególnych rzeczy
00 - Health Drink
01 - First Aid Kit
02 - Ampoule
03 - Lobby Key
04 - House Key
05 - Key of Lion
06 - Key of Woodman
07 - Key of Scarecrow
08 - Library Reserve Key
09 - Classroom Key
0A - K.Gordon Key
0B - Drawbridge Key
0C - Basement Key
0D - Basement Storeroom Key
0E - Examination Room Key
0F - Antique Shop Key
10 - Sewer Key
11 - Key of Ophiel
12 - Key of Heath
13 - Key of Pheleg
14 - Key of Bethor
15 - Key of Arastron
16 - Note:to School
17 - Note:Doghouse
18 - Picture Card
19 - Sewer Exit Key
1A - Channeling Stone
1B - Charcoal
1C - Gold Medallion
1D - Silver Medallion
1E - Rubber Ball
1F - Flowers
20 - Plastic Bottle
21 - Unknown Liquid
22 - Plate of Turtle
23 - Plate of Heron
24 - Plate of Cat
25 - Plate of Queen
26 - Blood Pack
27 - Disinfecting Alcohol
28 - Lighter
29 - Video Tape
2A - Kaufmann Key
2B - Receipt
2C - Safe Key
2D - Magnet
2E - Motorcycle Key
2F - Bird Cage Key
30 - Phony
31 - Screwdriver
32 - Camera
33 - Ring of Contact
34 - Stone of Time
35 - Amulet of Solomon
36 - Crest of Mercury
37 - Ankh
38 - Dagger of Melchior
39 - Disk of Ouroboros
3A - Kitchen knife
3B - Steel Pipe
3C - Rock Drill
3D - Hammer
3E - Chain Saw
3F - Katana
40 - Axe
41 - Handgun
42 - Hunting Rifle
43 - Shotgun
44 - Hyper Blaster
C0 - Handgun Bullets
C1 - Rifle Shells
C2 - Shotgun Shells
E0 - Flashlight
E1 - Pocket Radio
E2 - Gasoline Tank

Nieskończona ilość amunicji dla wszystkich broni
800B9B04 0001

Przechodzenie przez ściany Uwaga z tym kodem na kamerki
8006A1F8 A88B
8006A1FA 0801
8006A264 ABA2
8006A266 0801

Jazda na łyżworolkach
800B9D02 3800

Czas gry to 0:00
800BC854 0000
800BC858 0000

Radio zawsze włączone (także w tunelach)
800BC6B0 0001

Wszystkie mapy
800BC7D8 FFFF

800BC7DC FFFF
800BC7DE FFFF
800BC7E0 FFFF

Wszystkie bronie
50000404 0001
300BC604 00A0
50000304 0001
300BC814 00B0

300BC820 0084
300BC830 00E2

SYPHON FILTER
Nieskończona amunicja do broni, którą znajdziesz
800487C8 2400
Nieskończony czas we wszystkich misjach
80119690 FFFF
Dostęp do wszystkich misji
801462AA 0B14
Otrzymanie konkretnej broni (w miejsca znaków XX wpisz odpowiedni numer podany poniżej)
80115FB8 0001
80115FBC XXXX
80115FBE 0020

607F - .45 + Combat Shotgun + G-18
60FF - .45 + Combat Shotgun + G-18 + Shotgun
61FF - .45 + Combat Shotgun + G-18 + Shotgun + PK-102
63FF - .45 + Combat Shotgun + G-18 + Shotgun + PK-102 + M-16
67FF - .45 + Combat Shotgun + G-18 + Shotgun + PK-102 + M-16 + Elz-2
6FFF - .45 + Combat Shotgun + G-18 + Shotgun + PK-102 + M-16 + Elz-2 + HK-5
7FFF - .45 + Combat Shotgun + G-18 + Shotgun + PK-102 + M-16 + Elz-2 + HK-5 + NightVision Rifle

Otrzymanie konkretnej rzeczy (w miejsce znaków XX wpisz odpowiedni numer podany poniżej)
80115FB8 0001
80115FBC 0002
80115FBE 0XXX

08 - Viral Scanner + M-79
09 - Viral Scanner + M-79 + K3G4
0F - Viral Scanner + M-79 + K3G4 + Grenade
1F - Viral Scanner + M-79 + K3G4 + Grenade + Gas Grenade
3F - Viral Scanner + M-79 + K3G4 + Grenade + Gas Grenade + FlashLight
BF - Viral Scanner + M-79 + K3G4 + Grenade + Gas Grenade + FlashLight + Cardkey
1BF - Viral Scanner + M-79 + K3G4 + Grenade + Gas Grenade + FlashLight + Cardkey + C4 Explosives
3BF - Viral Scanner + M-79 + K3G4 + Grenade + Gas Grenade + FlashLight + Cardkey + C4 Explosives + Antigen

A teraz garść kodów użytecznych w poszczególnych misjach:

Georgia Street
Nieskończona amunicja
801A8BDA 0258
Nieskończona energia
801A8BDC 0096

Destroyed Subway
Nieskończona amunicja
801A2EE2 0258
Nieskończona energia
801A2EE4 0096

Main Subway Line
Nieskończona amunicja
801C8CCA 0258
Nieskończona energia
801C8CCC 0096

Washington Park
Nieskończona amunicja
801AA442 0258
Nieskończona energia
801AA444 0096

Freedom Memorial
Nieskończona amunicja
801C0496 0258
Nieskończona energia
801C0498 0096

Expo Center Ri[illegible]
Nieskończona amunicja
801AC26E 0258
Nieskończona energia
801AC270 0096

Expo Center Dinorama
Nieskończona amunicja
801A9ABA 0258
Nieskończona energia
801A9ABC 0096

Rhoemer's Base
Nieskończona amunicja
801A9292 0258
Nieskończona energia
[illegible]

Base Bunker
Nieskończona amunicja
801B381E 0258
Nieskończona energia
801B3820 0096

Base Tower
Nieskończona amunicja
801C5A5A 0258
Nieskończona energia
801C5A5C 0096

Base Escape
Nieskończona amunicja
801AE44E 0258
Nieskończona energia
[illegible]

Rhoemer's Stronghold
Nieskończona amunicja
801AD692 0258
Nieskończona energia
801AD594 0096

Stronghold Lower Level
Nieskończona amunicja
801AB098 0258
Nieskończona energia
801AB088 0096

Stronghold Catacombs
Nieskończona amunicja
801ACE90 0258
Nieskończona energia
801ACE98 0096

PHARCOM [illegible]
Nieskończona amunicja
801AACF2 0258
Nieskończona energia
801AACF4 0096

PHARCOM Elite [illegible]
Nieskończona amunicja
801A4568 0258
Nieskończona energia
801A4564 0096

Warehouse 78
Nieskończona amunicja
801B725E 0258
Nieskończona energia
801B7260 0096

Silo Access [illegible]
Nieskończona amunicja
801A2092 0258
Nieskończona energia
[illegible]

Tunnel Blackout
Nieskończona amunicja
801B0A82 0258
Nieskończona energia
801B0A84 0096

Missile Silo
Nieskończona amunicja
801AD5D2 0258
Nieskończona energia
801AD5D4 0096
Zatrzymanie zegara
80116BAC 0097

Kody na nieskończoną ilość amunicji do poszczególnych broni:
Silenced 9mm:
8012F084 [illegible]
.45:
8012F0C2 [illegible]
G-18:
8012F0C8 [illegible]
Combat Shotgun:
8012F0CA [illegible]
Shotgun:
8012F0CE [illegible]
PK-102:
8012F0D2 [illegible]
M-16:
8012F0D6 [illegible]
Elz-2:
8012F0DA [illegible]
HK-5:
8012F0DE [illegible]
NightVision Rifle:
8012F0E2 [illegible]
Sniper Rifle:
8012F0E6 [illegible]
[illegible]
[illegible]
Grenade:
8012F0F [illegible]
Gas Grenade:
8012F102 [illegible]

TIGER WOODS '[illegible]
Skończenie danej [illegible] jednym uderzeniem
8007ADBC 0000
8007A238 0000

KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY • KODY

800A836C 0000
[illegible]

WCW/NWO THUNDER
Nieskończona ilość energii dla Gracza nr 1
801FB6B4 03E8
Odblokowanie wszystkich zawodników
80000001 0000
[illegible]
na pozostałe miejsca dla Gracza nr 1
801FB70C 0000
[illegible]
na pozostałe miejsca dla Gracza nr 2
801FBC34 0000
Dostęp do następujących zawodników:
Eddy Guerrero
80079F91 0001
Hammer
80079F92 0001
Super Boy
80079F93 0001
Scotty Riggs
80079F94 0001
Horace Hogan
80079F95 0001
Rey Mysterio Jr.
80079F96 0001
Lodi
80079F97 0001
Sick Boy
80079F98 0001
Disco Inferno
80079F99 0001
Ernest Miller
80079F9A 0001
Barbarian
80079F9B 0001
Meng
80079F9C 0001
Jimmy
80079F9D 0001
Raven
80079F9E 0001
Chavo Guerrero
80079F9F 0001
La Parka
80079FA0 0001
Eric Bischoff
80079FA1 0001
Mean Gene
80079FA2 0001
Miss Elizabeth
80079FA3 0001
Jim Anderson
80079FA4 0001
Bobby Heenan
80079FA5 0001

FORSAKEN
Nieskończące się osłony
865E804C 095A
Nieskończony Hull
865E894A 095A
Nieskończona ilość żyć
86622108 594F
Nieskończona ilość żyć (2)
86622107 594F
Nieskończona PowerPody
865E8A78 594F
[illegible]
Primary Weapons (dziurka)
[illegible]
865E8A98 5959
[illegible]
Trabolt
[illegible]
865E8A9C 5959
865E8A9E D95F
Orbit Pulse
865E8AA2 5959
Trans Pulse

865EBA97 5959
Suss Gun
865EBA98 5959
865EBA9B D95A
Pulsar
865EB954 D95A
[illegible]
Secondary Weapons (wszystkie)
Nieskończące się MUG
865EBA9A 5957
Nieskończące się Solaris
865EBAA0 595F
Nieskończące się Gravgon
865EBAA4 595F
Nieskończące się Scatter
865EBA9E 595F
Nieskończące się Purge
865EBAA2 595F
Nieskończące się Pine
865EBAA8 595F
Nieskończące się MFRL
865EBAA3 595F
Nieskończące się Quantum
865EBAA7 595F
Nieskończące się Titan
[illegible]

GRAN TURISMO (PAL)
Nieskończące się kasa:
7659FB3A 5A5A
865D0FCA D04F
Licencja B:
7659FB3A 5A5A
866A5756 595A
165D361C 5C5B
Licencja A:
7659FB3A 5A5A
866A5756 595A
165D3624 5C5B
Licencja A_International:
7659FB3A 5A5A
866A5756 595A
165D362C 5C5B
Odblokowane wszystkich trybów:
7658AF38 5959
866A5756 595A
165E6EA0 5556
Dumni przeciwnicy:
788F8DD2 5973
865D8E20 595A
Tryb GT Hi-Fi:
7659FB3A 5A5A
865D4F34 5A59
7659FB3A 5A5A
865D4F32 5A59
Złote puchary (Special Event):
7659FB3A 5A5A
865D5756 595A
165D4F38 5A59
Activate Garage:
7659FB3A 5A5A
865D0FDE 59CC
Samochody:
7659FB3A 5A5A
86C857B8 5959
165D0D72 595A

HEART OF DARKNESS
Dostęp do wszystkich poziomów:
[illegible]
865ED9AC 595E
[illegible]
Odblokowane wszystkie wejścia:
865EDC38 5968

KLONOA (PAL)
Nieskończące się ilość żyć:
8662E974 5959
86663B0E 5959
Nieśmiertelność:
86663B08 5959

KULA WORLD
[illegible]
7B60AC68 566A
865B81EC 595A
Nieskończący się czas

866DA520 6B16
[illegible]

MEDIEVIL
Wprowadź najpierw ten kod:
[illegible]
[illegible]
3663D804 597E
3663D803 5959
[illegible]
3663D807 596A
3663D80C 5960
3663D80B 596A
Pieniądze:
3663D51C 594F
[illegible]
Masz Crossbow:
8663D5A4 59B6
Masz Club:
8663D590 59B6
Masz Daggers:
8663D598 59B6
Masz Magic Sword:
8663D58C 59B6
Masz Axe:
8663D59C 59B6
Masz Drumstick:
8663D5A0 59B6
Masz Hammer:
8663D594 59B6
Masz Longbow:
[illegible]
Masz Flame Longbow:
[illegible]
Masz Magic Longbow:
8663D5B0 59B6
Masz Spears:
[illegible]
Masz Lightning:
[illegible]
Masz Good Lightning:
8663D58C 59B6
Masz Chaos Rune:
8663D5C0 59B6
Masz Earth Rune:
8663D5C4 59B6
Masz Moon Rune:
[illegible]
Masz Time Rune:
8663D5D0 59B6
Masz Skull key:
[illegible]
Masz Dragon gem:
8663D520 59B6
Masz Star rune:
8663D5CC 5A5A
Masz Shadow Artifact:
8663D5EC 5A5A
Masz Witch Hex:
8663D5F4 5A5A
Masz Copper Shield:
8663D50C 5A5A
Masz Silver Shield:
8663D510 5A5A
Masz Gold Shield:
8663D524 5A5A
Masz Dragon Armour:
8663D528 5A5A
Cała mapa:
8663D834 594F
8663D833 594F
8663D832 594F

MEN IN BLACK
Nieskończące się amunicje
865EAC8C 595A
Nieskończące się Large Medkit
8659F3F8 595A
Nieskończące się Small Medkit
[illegible]

N20
Nieskończące się życia
8665FEAC 595B

NINJA
Nieskończące się życia
865C27A8 5C5A

Nieśmiertelność
865C2712 2A1E
Niewidzialność
865C1702 595A
Nieskończące się Smoke Bombs
865C27F4 595B
Nieskończące się magie
865C2718 595B
Level 4 Magic Gauge
865C2790 595B
Nieskończące się złoto
865C27BC BF5A
Zawsze posiadasz 6 zatrutych kunai
865C27AC 5958
Zawsze posiadasz 6 zatrutych kunai
865C2794 5958
Będziesz grać jako szkielet
865C049E 5970

O.D.T.
Nieskończące się życia
3660F4C0 59B6
Nieskończące się Mana
3660F2A2 59B6
Armour ulepszony na maksa
3660EC47 59B6
Broń ulepszona na maksa
3660EC45 59B6
Max Spirit Powerup
[illegible]
Nieskończące się Blue Energy
3660F14E 59B6
Nieskończące się Blue Weapon Power
3660F1B4 5962
Nieskończące się Red Energy
3660F250 59B6
Nieskończone Red Weapon Power
3660F25C 5962
Green Energy na maksa
3660F25E 59B6
Green Weapon Power na maksa
3660F264 5962
White Energy na maksa
[illegible]
White Weapon Power na maksa
3660F26C 5962

PARASITE EVE (NTSC)
Nieśmiertelność
[illegible]
865FDD94 5C37
[illegible]
865D2240 504F
Wszystkie zaklęcia
86626170 704F
Poziom 99
86626158 59BB
Masz dużo doświadczenia
86626150 504F
Nieskończące się Parasite Energy
865FDD7E 785F
865FDDA2 785F
Nieskończące się Super Tools
[illegible]
Nieskończące się Mod Parts
86626198 5987
Nieskończone Full Cures
866261A2 5969
[illegible]
866261A4 5964
Posiadasz SP Armour
866261A4 59EF

ROADRASH 3D
Nieskończące się energie
3366647C5 59DA
Duża wyrzymałość motoru
3366647FD 504F
Nieskończące się pieniądze
3865FC8D0 1CAA

STARWARS - MOTK
Unlimited Energy Player 1
3365F9D93 595E
Unlimited Power Player 1
3365F9D97 596A
Unlimited Energy Player 2

3365F9DAB 595F
Unlimited Power Player 2
3365F9DAE 596A

SYNDICATE WARS
Nieskończące się pieniądze
8664944C 3A5A
8664944A 5645

THEME HOSPITAL
Nieskończące się pieniądze
86670F68 504F

TOMBI (PAL)
Nieskończące się życia
365D1BC8 585B
Nieskończone się energie
365D1BB8 596A

VIPER
Nieskończące się osłonki
8674E264 5C5A
Nieskończące się Bomby
8674E258 5C5A
Nieskończące się życia
8674E25C 635A
Maksymalne siła broni
365C5270 5958

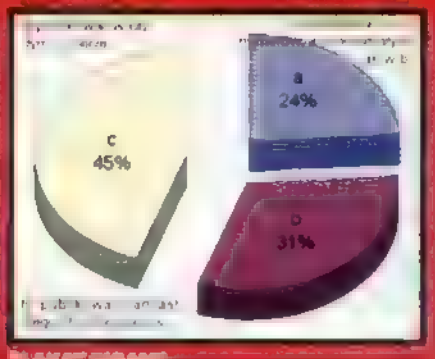
WARGAMES
Nieskończące się energie
B65E5708 595A
18644B04 67DA
Nieskończące się amunicje
86644C6C 5A7E
86644C1A 5958
86644C1C 5A7E
866449CA 5958
866449CC 5A7E
86644A7A 5958
86644A7C 5A7E
86644A2A 5958
86644A2C 5A7E
86644FDA 5958
86644FDC 5A7E
8664508A 5958
8664508C 5A7E
8664503A 5958
8664503C 5A7E
Nieskończący się czas
B6600EFC 8073
Odblokowanie wszystkich map
8660F6C8 5A59
8660F6C8 5A59
[illegible]
8660F6CA 5A59
8660F6D0 5A59
8660F6CE 5A59
8660F6D4 5A59
8660F6D2 5A59
8660F6D6 5A59

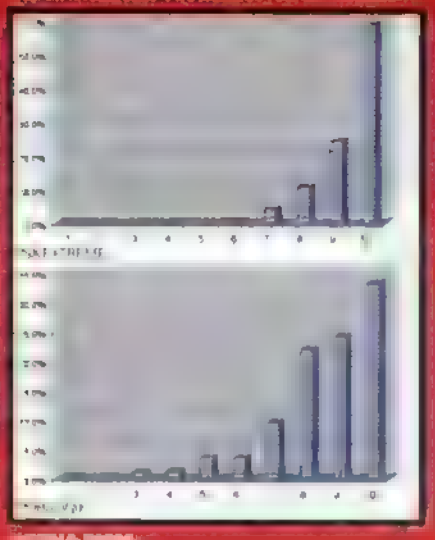
WARHAMMER: DARK OMEN
Nieskończące się pieniądze
86629D84 504F

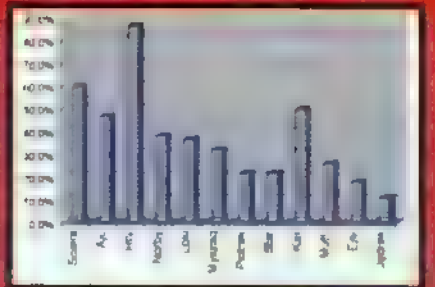
WILD 9
Energia na maksa (nacisnij R2)
[illegible]
865E99FA 5C37
Nieskończące się życia
765B0C04 5959
865B0C04 595C
Nieskończące się rakiety (po ich podniesieniu)
[illegible]
865B09EC 595C
Super sokol (nacisnij L2)
765B04D8 4F4F
865E9936 594F

WWF: WAR ZONE (PAL)
Zawsze opłacony druel Graczy
8651EB44 504F
8651EF84 596A
Dostęp do cheatów
865BF928 504F
865BF928 596A
865BF92C 594F
865BF92A 796A

WYNIKI ANKIETY (Z NUMERU 16)







HEJA HO!

[illegible] się [illegible] słów, ale to nie moja wina [illegible] tylko, ile informacji [illegible] No, oczywiście [illegible] PSX EXTREME [illegible] Dobrze jest [illegible] a w przyszły [illegible] będzie [illegible] słów [illegible] Aha, mam [illegible] więc możecie do mnie [illegible] o ile to możliwe [illegible] odpowiadam na [illegible] często pojawiające się w [illegible] oświadczam, że listów przychodzących do Redakcji nie palę.

PRYWATA:

[illegible]

„Porządniccy"

„[...] Zauważyłem, że od dłuższego czasu nie obrzucacie błotem konkurencji. Coś mi się zdaje, że nieco „wyporządnieliście" [...]"

Tomek, Kluczbork

[illegible]

E-mail?

„[...] Czy będziecie drukować niektóre e-maile? ■ PSX EXTREME oczywiście... [...]"

Robert i Paweł, Gdańsk

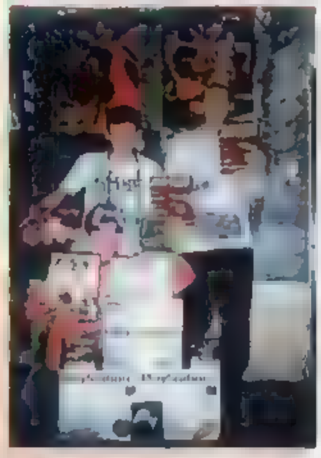
Tak, zresztą np. w poprzednim numerze puściliśmy jakiś tekst z listy dyskusyjnej. A już niedługo (miesiąc, może dwa) zacumujemy w Sieci na dobre. Oczywiście jeśli listy nadsyłane na e-mail będą ciekawe lub wystarczająco głupie, to będziemy je drukować na łamach PSX EXTREME.

Pierdy dobre na wszystko

„[...] Mam problem z napalonymi kumplami-Graczami, którzy koczują pod moimi drzwiami i tylko czekają na ich otwarcie. Zupełnie nie wiem, jak się ich pozbyć - może macie jakieś pomysły? [...]"

Playboy, Choclanów

Z [illegible]



[illegible] psychologów [illegible] wiem jak wytrzymali to po [illegible] pocony skóry [illegible]

TK3 na PC?

„[...] Dowiedziałem się o istnieniu emulatorów konsol na PC. Czy to w ogóle prawda, czy zwyczajne plotki? Jeżeli coś takiego istnieje, to ja to pier....! Toż to istna profanacja cudeńka o nazwie PlayStation - kto to w ogóle wymyślił?!? TEKKEN 3 na PC? Niech to szlag - ja protestuję! Proszę Was o jakiekolwiek wyjaśnienia i słowa otuchy, bo mnie krew zalewa. Konsolowcy, nie dajmy się! PSX górą! Teraz, później i do końca świata!"

Tak, prawdą jest, że na PC istnieją emulatory konsol. Osobiście spotkałem się z emulatorem PlayStation (mam nawet takowy na swoim PC) i N64; emulatora Saturna jeszcze nie widziałem, tym bardziej DC. Mam nawet tak zmaniaczałego kumpla, który sam napisał nieźle działający emulator PSX (świr - koduje noga i czasami mówi w języku maszynowym...). Jeśli chodzi o profanację, to rzeczywiście coś w tym jest - TEKKEN 3 wyciąga niecałe 30 klatek animacji na sekundę, a dla tej gry jest to porażka... Nie rozumiem jednak, o co Ci chodzi w słowach „konsolowcy, nie dajmy się!". Przecież taki emulator dla zasowego pecetowca jest tylko dodatkiem (coraz milszym) do PC, bo daje sobie uciąć kawałek lewej rzęsy, że nie ma takiego debila, który by wywalił ok. 6 tysiaków (mniej więcej tyle kosztuje sprzęt, który pozwoli pośpilać porządnie, oczywiście z Voodoo 2) na PC tylko po to, aby pograć na emulatorze PSX'a. Nie łam się - PSX górą!

ZAROŚNIĘTA LARA...?

„[...] 1> CZY TO PRAWDA, ŻE GRĘ METAL SLUG UZNALIŚCIE NAJLEPSZĄ GRĄ ROKU? 2> CZY GRA MARIO CART NA N64 JEST BRUTALNA? 3> CZY OD UŻYWANIA DUAL SHOCKA MOŻNA DOSTAĆ WSTRZĄSU MÓZGU? 4> CZY PSX DZIĘKI KABLOWI LINK MOŻNA POŁĄCZYĆ Z PC? 5> DLACZEGO MR. ŚCIERA ROBI MINĘ ŚMIERCI? 6> CZY LARA CROFT MA ZAROST POD PACHAMI? [...]"

EDEK (PSX), TOMASZ (PSX), MANIEK (N64), JAWORZYNA ŚLĄSKA

AD 1> ZAJRZYJCIE DO ODPOWIEDNIEGO NUMERU ARCHIWALNEGO PSX EXTREME - SPRAWA SAMA SIĘ WYJAŚNI. AD 2> TAK, TO BARDZO BRUTALNA GRA - BRAKUJE W NIEJ BONUSÓW W POSTACI ZBIERANIA CUKIERKÓW I ZJADANIA CZEKOLADEK ORAZ LIZANIU LODÓW NA CZAS. AD 3> MOŻE, ALE POD WARUNKIEM, ŻE UPRZEDNIO WALNIE Z BARANA Z ROZPĘDU W ŚCIANĘ, MAJĄC ZACIŚNIĘTEGO W ZĘBACH DUALA. AD 4> NIE. ABSO

ANKIETA - NAGRODY

[illegible]

ANKIETA "MOCNE TEKSTY"

Co robisz

[illegible]

Jakich działów brakuje Ci w magazynie i co powinno być zmienione

[illegible]

Jakie kupisz [illegible]

[illegible]

UTNIE NIE I BARDZO DOBRZE! AD... MA ZROPOTY Z ...MIĘ..IEM MIMICZNYM! NIE MOŻE UTRZYMAĆ KIJA W NORMALNEJ PROSTEJ POZYCJI ZAWSZE MA PROBLEMY Z TEGO POWODU GDY NA PRZEGLĄD MISA SIĘ OD ZAWIESZENIA MANDATU ZA PRZEKROCZENIE PRĘDKOŚCI I NIE ZATRZYMANIE SIĘ PRZED ZNAKIEM STOP. ABY NIE JAK KAŻDA SZANUJĄCA SIĘ I ELEGANCKA KOBIETA... NATURALNIE NIE ROBI TEGO RANO W ŁÓŻKU. WIEM BO WIDZIAŁEM [illegible] ...WIELKIEGO ...STRZELCA... HEEHEE!

Comin' soon

„[...] Ostatnio kupiłem sobie symulator karmienia ptaszków. Pierwsza runda to karmnik. Nakarmiłem gołębia, a potem [illegible] nakarmić sikorkę. Niestety, ona wyjada 80% ziarna i w drugiej rundzie - na drzewie - mam zbyt mało ziarna, aby nakarmić gila! Czy macie na to jakiś kod? Mój kumpel mówił, że ta gra jest za trudna, więc wziął sobie symulator dojenia krowy. Jest niezła, w pakiecie dostaje się wibrujące krowie cycki gratis. Ale ja wolałem ptaszki, czego teraz bardzo żałuję. PS. Co zrobić, aby tej wrednej sikorce wyrwać piórko? [...]"

Magic, Kraków

[illegible]

KURA CZY JAJKO? CZY COŚ TAKIEGO...

„[...] CO JEST LEPSZYM ZAKUPEM - KABEL LINK CZY MULTI-TAP? [...]"

MACIEK, MARIUSZ, [illegible], CHOCIANÓW

PANOWIE MULTI TAP JEST DOBRY DLA LENIÓW. LINK WYMAGA DWÓCH KONSOL, DWÓCH TELEWIZORÓW I DWÓCH KOPII DANEJ GRY. MOŻE TO BYĆ BARDZO NIEWYGODNE, NIEPRAWDAŻ. A 'KABEL' MULTI-TAP TO PODSTAWA - PIĘCIOOSOBOWE SESJE W GRY BOMBERMAN WORLD, XI LUB MICROMACHINES V3 POTRAFIĄ ZROBIĆ Z CZŁOWIEKA ZWIERZĘ ŻĄDNE KRWI, BLUZGAJĄCE NA WSZYSTKO I WSZYSTKICH. ALE WYBÓR NALEŻY DO WAS...

PSX a DVD

„[...] Czy to prawda, że do PlayStation powstała przystawka do odtwarzania płyt DVD? [...]"

Garus, Strzelce Opolskie

[illegible]

kto pyta nie błądzi

„[...] 1> Dlaczego na PSX'a wychodzi tak mało gier strategicznych? 2> Dlaczego zaniechano konwersji gry Starcraft na PSX'a? 3> Czy jest GRAN TURISMO na PC? 4> Czy z gier na PSX'a można odczytywać muzyczki nie używając Action Replaya i podobnych? 5> Czy istnieją gry spakowane (skompresowane) na PlayStation? Kiedyś byłem w takim sklepie komputerowym i facet powiedział, że musi rozpakować tę grę, aby chodziła. Ta gra był WING COMMANDER III [...]"

Grzegorz, Sanok

[illegible]

Mało pamiąchy

„[...] Posiadam program MUSIC. Stworzyłem utwór trwający 3 minuty, ostatnie takty zarypałem całkowicie - 16 kanałów. Gdy chcę dograć wokal, np. „Feet on the floor", na ekranie ukazuje się komunikat o braku pamięci. O co chodzi? Chcę jeszcze dodać, że gdy chcę dograć sampel, to sytuacja się powtarza [...]"

Radek, Ostrowiec Świętokrzyski

[illegible]

PCHLI TARG

[illegible] pistolet do P[illegible] SER GUN (działa [illegible]) [illegible] POINT BLANK [illegible] 200 zł [illegible] tel. [illegible] 202-48-33 [illegible] 15.00

Sprzedam gry BATTLE ARENA TOSHINDEN oraz LITTLE BIG ADVENTURE (80 zł/szt.) Jarek Warloch, ul. Witosa 44/7, 83-140 Gniew, tel. (058) [illegible]

[illegible] joypady bezprzewodowe [illegible] Radosław Matok, tel. [illegible]

Sprzedam gry RAPID RACER (70 zł), DESTRUCTION DERBY (70 zł), PORSCHE CHALLENGE (70 zł) - wszystkie w idealnym stanie. Możliwość wymiany na inne. Bartek Lewandowski, ul. Kusocińskiego 130/10, 94-054 Łódź, tel. (0002) 825-736

[illegible] Pad (czarny) lub [illegible] RESIDENT EVIL 2, TOMB RAIDER [illegible] RETALIATION [illegible] Tomasz [illegible] tel. (0501) 46 92 [illegible]

Wymienię demo dyski (dema, gry, wywiady, muzyka itp.) na pełną [illegible] (może być platynal) (0-34) 642-49-39 Sylwia

LIZANIE...

„[...] Jesteście najlepszym pismem o PSX. Kupując Was nie muszę zaglądać do konkurencji. Jesteście Super! [...]"

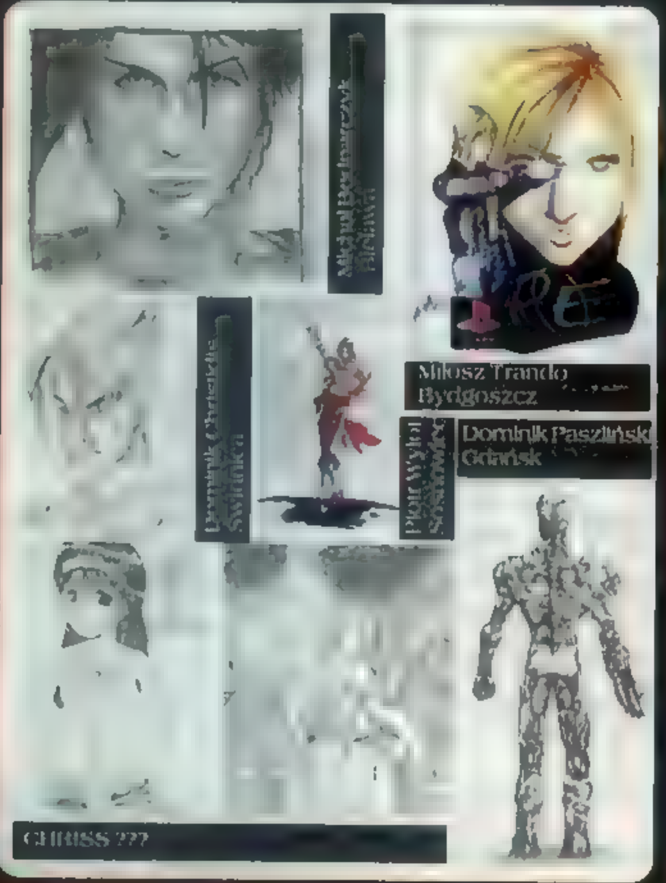
Przemek, Kraków

Stary, nie musisz tak nas chwalić, bo z tego powodu nie publikujemy listów. [illegible] nie tylko [illegible] lepiej co byście chcieli zmienić [illegible] dodać, usprawnić, przerobić itp. Dzięki!

Piła

mała GALERIA

Chyba po ostatnich konkursach rysunkowych wypisały Wam się kredki i mazaki, bo prac przychodzi nieco mniej niż zwykle... brak pierwszego miejsca.



ROZWIĄZANIE KONKURSU CRASH BANDICOOT

Oto wyniki konkursu z PSX EXTREME #16, polegającego na utworzeniu 10-członowego ciągu logicznie powiązanych ze sobą terminów, tak aby od słowa SNOPOWIĄZAŁKA przejść do 'CRASH'. Nagrodami są koszulki CRASH BANDICOOT 3. Oto lista zwycięzców wraz z pracami:

1. KUBA KAŁAT, Warszawa
Snopowiązałka Snop Pole Wieś Chłop Baba Teściowa Hiena Lis Crash

2. PAWEŁ MORZONEK, Katowice
Snopowiązałka Snopek Zboże Rzeka Pole Żniwa Miłość Halas Łoskot Crash

3. RAFAŁ BULEK, Jaworzno
Snopowiązałka Kombajn Traktor Pole Wrogniak Wieś Pies Dog Naughty Dog-Crash

4. PAWEŁ KONIECZNY, Gdynia
Snopowiązałka Snopek Zboże Ziarno Pasza Zwierzęta Drób Kury Lis Crash

5. SEBUŚ BAKUŁA, Szczytno
Snopowiązałka Maszyna Kombajn Zboże Ziarno Rzeka Drzewo Owoc Jabłko Crash

ANKIETA - "MOCNE TEKSTY"

ROZWIĄZANIE KONKURSU NOWOROCZNEGO

1. 1 Batman & Robin, 2 Colin McRae, 3 Dead or Alive, 4 Codename: 3, 5 Exhumed, 6 Frogger, 7 Kula World, 8 Rogue Trip, 9 Spyro the Dragon, 10 Time Crisis
2. 1 Klonoa, 2 Crash B., 3 Rascal, 4 Broken Sword 2, 5 Breath of Fire, 6 Blasto, 7 Oddworld, 8 MGS, 9 Spawn, 10 Fighting Force
3. 1 Parasite Eve, 2 SCARS, 3 Heart of Darkness, 4 Cardinal Syn, 5 Vigilante
4. 1 zegar z drugiej strony, 2 POWER, 3 pająk w namiocie, 4 szmata z lemmingiem, 5 zęby Crasha, 6 skrzynia z wykrzyknikiem, 7 debil ze strzałą we łbie, 8 spodnie Crasha, 9 banda na zakręcie, 10 lilo
5. HASŁO ARMAGEDDON"

[illegible], 32 odpowiedzi z maks. ilością punktów [illegible]

KĄCIK

ROUND 7

Na wstępie zawiadamiam, że prawdopodobnie "Kącik" przestanie egzystować z powodu małego zainteresowania TK3 ze strony Czytelników. Możliwe, że będziemy się zajmować razem z Kalim wszystkimi bijatykami po trochu (np. newsy nt. nowych produkcji) - zobaczy się. Odpowiadam na list, niejakiego Kulfona, który przyszedł (list a nie Koulfon) niedawno do Redakcji - w sprawie opisu BLOODY ROAR 2 (między innymi).

Otóż Kulfon pisze:

Uprzejmie zawiadamiam, iż tzw. "Mawaszka" z Karate - bynajmniej nie nazywa się Goro chagi, lecz Dollyo chagi.
No to pewnie masz rację - dla mnie wszystkie "chagi" brzmią tak samo, bo o Taekwondo wiem niewiele... (luknij na "jeśli nie, to..."). Powiem Ci tyle, że pewien siedzący w temacie człowiek nazwał je Doyro chagi i określił jako "Mawaszki wykonane piętą" (???).
Goro wykonuje się (tu opis)... Swoją drogą, jest to dość nieskuteczne, bo działa tylko na łeb i ma niewielką siłę.
My też to mamy - nazywa się Gancho, ale trochę inaczej się je robi: odchył do tyłu, z obrotem o 180 stopni (unik przed kopem) pięcha w twarz, a potem zamach i zdjęcie w kolanie (tak jak u was). Wykonane dynamicznie ma niezły speed i power (musiałbyś zobaczyć). Poza tym, można zamierkować Gancho i szybko wyjechać z podcięciem (taki sam ruch, tylko trafiasz gościa pod kolano i wypłacasz łokiedźbanię w twarz).
Sprzeczałbym się, czy dollyo jest takie łatwe jak piszesz, skoro ćwiczący osiąga tę umiejętność w zadowalającym stopniu mniej więcej po roku treningu.
Może źle się wyraziłem. Nie napisałem, że jest ŁATWE. Żeby kopać dobre, ale powtarzam - DOBRE Martelo, trzeba ho, ho czasu. Może tak: w porównaniu do niektórych technik w Capoeira, jest takie... zwyczajne, normalne bym powiedział. Umiesz je wszakże trzeba - nie ma dyskusji.
... Stary, ja też jestem fascynatem sztuk walki, ale, do cholery, nie musisz wciskać co 5 sekund jakichś magicznych brazylijskich terminów, bo robi się z tego paplanina, a rozumie ją znikoma garstka ludzi uprawiających ten sport. (Mut: - zdziwiłbyś się, jak wielu z nich nie rozumie...). Dla przykładu spróbuj się doczytać tego... (tu przykład dwóch Hwoarangów z TK3 - dramatycznie opisane starcie - dużo różnych chagi itp.). Bełkot, co?
Nie powiedziałbym. Wystarczy, że dałbyś w nawiasach sekwencję do każdego ciosu, (tak, jak ja dałem w recenzji BR2), a wszystko stało by się jasne, a ja bym przy okazji poszerzył swoją wiedzę. Swoją drogą - czy przesłałbyś mi np. listę ciosów Hworia z prawdziwymi nazwami (odeślę Ci podobną z Eddym)? A czy muszę walić tormanem? Nie, nie muszę. Ale ciągle ktoś chce cokolwiek (patrz niżej), więc przy okazji nazwałem rzeczy po imieniu.

. . . . . .

Aha - jeszcze jedno - temat "CAPOEIRA".

"Czy nie dałoby się coś więcej o Capoeira? Czy jest szkoła w .....? O której godzinie są treningi?" itd. - nadajecie przez e-mail, telefon (skąd macie mój numer, he?) i listownie do Redakcji. Słuchajcie - ja bardzo chętnie to wszystko bym zrobił, ale Ściera nie da mi na to stron (ze dwie by się przydały, bo trzeba by wrzucić jakieś fotki). Mogę Wam powiedzieć tyle, że w połowie marca znów przyjedzie Mestre Nem (Brazylia) i będzie szkolenie! Kosztuje to około 100 zł - zapraszamy wszystkich! Chyba będzie nawet możliwość taniutkiego noclegu (w śpiworze, na sali), ale muszę to potwierdzić.
Chętni - kontakt ze mną (0-32) 25-24-337 lub salw@polbox.com.

. . . . . .

I jeszcze parę słów na temat turniejów (bo Ściera się czepia!):

Na turnieju w Stargardzie (mój pierwszy turniej) było całkiem miło, do momentu drugiego etapu, gdzie walczyło się już twardo - no bo z nie byle jakimi leszczami. Co można powiedzieć... Rozwaliłem HIV'a, wbiłem z Mecenasem i Remkiem Kumelem (w obu przypadkach było dramatycznie, lecz krótko!). A poza tym... wbiłem z Kalim! NIEEEEE!!! Akurat przegrałem z nim jedną walkę wtedy, kiedy była mi potrzebna (wszedłbym może do najlepszej czwórki, z resztą Kaliemu też niedużo brakowało). Cóż, zdarza się. W każdym bądź razie zagrałem sobie z najlepszymi w kraju i muszę powiedzieć, że spodziewałem się gorszych wyników. Następnym razem będzie lepiej... Słyszałem, że w Japonii jakiś losiek wygrał turniej Gunjackiem. Muszę to sprawdzić osobiście, bo jakoś nie wierzę... A tak przy okazji tylko powiem, że nagrody w dużych zagranicznych turniejach sięgają dziesiątków tysięcy dolarów. Może któryś z naszych, polskich graczy, pomyślałby o wybraniu się na taką imprezę?

CZEŚĆ

TEKKENOWY KONKURS! UWAGA!

Przykra wiadomość... A jednak można w TK3 robić walki również w Time Attack Mode (XPLORER, ACTION REPLAY). Postanowiliśmy zatem przedwcześnie zakończyć konkurs i wręczyć nagrodę. Relację z uroczystego wręczenia nagrody opublikujemy w przyszłym miesiącu, a zwycięzca przedstawi receptę na zdobycie eleganckiego czasu.

To na razie wszystko na temat "Mistrz Time Attack Mode". Dziękuję za owocną współpracę i gratuluję pomysłowości oraz tupetu wszystkim tym, którzy przesyłali swoje tamerskie wyniki zdobyte przy użyciu XPLORERA, ACTION REPLAY itd. C-U!

MISTRZ TIME ATTACK MODE

Ten miesiąc nie przyniósł żadnych zmian - chyba wyniki są już mocno wykręcone. Mariusz Grabe z Radzionkowa (brat naszego GAMERY!) wygrywa NASZ TEKKENOWY KONKURS. GRATULUJEMY!

Time Attack Mode

1. Mariusz Grabe, Radzionków (00'58"33)
2. Dariusz Mandes, Lipiany (01'02"35)
3. Jurek Ludera, Rzeszów (01'37"01)

KĄCIK

ROUND 2

VIPER GTS R

Pragnę przedstawić Wam samochód, który możecie z powodzeniem wykorzystać podczas normalnej gry w GT lub w próbie bicia rekordów w Time Trial. Viper GTS R jest samochodem godnym poświęcenia mu uwagi, bo od jakiegoś czasu ostro przycinam właśnie tą furą i mogę stwierdzić, że jest to jeden z lepszych wózków dostępnych w grze. Jest jednak małe „ale". Viper przeznaczony jest dla Graczy ze sporym doświadczeniem. „Zmija" jest zdradziecka i w rękach niedoświadczonego ściganta może zbyt często zwiedzać pobocza tras - warto poświęcić kapkę czasu na jej opanowanie, gdyż Viper daje niesamowitą satysfakcję i frajdę z jazdy.

Do jazdy polecam skrzynię ręczną, nie automat. Viper ma potężną (8 litrów pojemności...) i elastyczną jednostkę napędową, a co za tym idzie - silnik nie będzie się „dusił", więc śmiało można pakować wyższy bieg przedwcześnie (przy 6 - 7 tys. obr./min.), co zaowocuje lepszym przyśpiechem (nie polecam stosować w przypadku innych samochodów w GT). Wiem, że dla osób, które lubią ciągnąć obroty do „czerwonej kreski" wyda się to dziwne, ale tak właśnie powinno się operować skrzynią w Viperze GTS R. Dzięki potężnemu silnikowi Viper po wyjściu z zakrętu śmiało rwie do przodu. Aby osiągnąć dobrą prędkość na długiej prostej, 5 bieg wrzucaj przy 220 km/h, a 6 przy 260 - 270 km/h. Zapewne na początku problemem będzie dobry start. Fura z ochotą wchodzi na wysokie obroty (to nie Toyota) i jeśli na starcie będziesz trzymał gaz „do dechy", to zapoznasz się z jednym z najdłuższych poślizgów w grze. Aby dobrze wystartować, musisz wyczuć odpowiedni moment - zaraz po zakończeniu odliczania dodaj gazu, a wszystko powinno pójść gładko.

Ogromna moc na tylnej osi + napęd na tył = porządne poślizgi. Aby pokonać spokojnie zakręt, „pompuj" gazem i uważaj przy wyjściu. Jeśli coś pójdzie nie tak, musisz być przygotowany na natychmiastową korektę (szybka kontra). Viperka można wprowadzić w poślizg bez większych trudności, ale uważaj! - granica pomiędzy kontrolowanym poślizgiem a „korkociągiem" jest w przypadku Vipera bardzo cienka. Na każdym zakręcie trzeba walczyć, aby okiełznać drzemiącą w nim moc. Jednym słowem - rasowy wózek.

USTAWIENIA

SUSPENSION

Spring rate	F. 4.6	R. 5.2
Ride height	90	92
Damper	4	6
Camber	1.6	1.0
Stabilizer	3	4
Brake	5	6

ENGINE

GEAR RATIO: 1 - 2.396; 2 - 1.550; 3 - 1.330; 4 - 1.067; 5 - 0.880; 6 - 0.687; 7 - 0.557 Final - 3.607

AERO DYNAMICS

DOWN FORCE F. 0.64 R. 0.90

Waszym zadaniem jest wytypowanie 3 najbardziej popularnych według Was bryk dostępnych w GT. Pod uwagę brane są oczywiście wszystkie fury umieszczone w grze. Wszystko co musicie zrobić, to podać w odpowiedniej kolejności 3 fury, które przyprawiają Was o szybsze bicie serca. My podliczymy Wasze głosy i wśród osób, które trafiły wytypowaną najlepszą trójkę rozlosujemy nagrodę niespodziankę, a ponadto zwycięzca będzie mógł na łamach pisma podać ustawienia do swej najlepszej fury i walnąć krótki opisik. A więc - Ludu mój, do urn, do urn!
Wasze typy przysyłajcie do 15 maja na kartkach pocztowych, z dopiskiem „KĄCIK - FURY"

Piła

KWYŚCIGOWY

Porównanie wersji PAL i NTSC

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

GAMERA W dzisiejszym artykule spróbuję krótko i zwięźle porównać GRAN TURISMO w wersji NTSC i PAL. Zacznijmy od **muzyki**. Już samo demo uświadamia nam, iż muzyka w wersji europejskiej bije na łeb wersję japońską. Dźwięk w PAL-u jest dobrany i zgrany z obrazem w tak idealny sposób, że adrenalina podwyższa się jeszcze przed samymi wyścigami. W wersji NTSC muzyka w demie, jak i podczas wyścigów jest inna (powinienem napisać że to w wersji PAL jest "inna", bo to ona powstała jako druga), najważniejsze - za spokojna i nie buduje klimatu, jak to ma miejsce w PAL-u.

Jeśli chodzi o **grafikę**, to wersja NTSC także jest gorsza od PAL. NTSC jest za bardzo rozciągnięta w pionie, a dodatkowo wskaźniki prędkości i czasu są za duże, przez co mamy mniejszą widoczność na ekranie w porównaniu z wersją europejską. Dodatkowo, w wersji europejskiej obiekty są ostrzejsze (szczególnie jest to zauważalne na dużych telewizorach), przez co samochody na zdjęciach nie są tak „klockowate", jak ma to miejsce w wersji japońskiej. Dodatkowo w wersji PAl uległy kosmetycznej poprawie niektóre elementy scenerii. **Dynamika** jazdy, co wydaje się najdziwniejsze, większa jest w PAL-u, niż w NTSC. Ktoś kto grał najpierw w europejską wersję, przesiadając się na wersje japońską odczuje pewną „mułowatość" samochodów.

Oto screeny z tego samego odcinka trasy w wersjach: PAL i NTSC. Jeśli nie będzie widać różnic to nie należy się dziwić, bo na papierze nie można osiągnąć takiej dokładności jak na ekranie telewizora.

Kolejną różnicą są zmiany parametrów (ciężar i moc) samochodów, np.:

- GTO TWINTURBO w wersji PAL waży 1231 kg i ma 930 ps, a w NTSC waży także 1231 kg, lecz ma aż 958 ps.
- NISSAN SKYLINE w PAL: 1108 kg, 941 ps, a w NTSC: 1108 kg i 969 ps.
- TOYOTA 95'RZ w PAL: 1072 kg, 883 ps, a w NTSC: 1072 kg i 909 ps.
- CERBERA LM EDITION w PAL: 900 kg, 581 ps, a w NTSC: 603 kg i 599 ps.

Kolejną różnicę możemy zauważyć w trybie Arcade. W obu wersjach po zaliczeniu wszystkich tras otrzymamy następujące marki samochodów:

w wersji NTSC:	w wersji PAL:
- ASTON MARTIN	- TOYOTA
- CHEVROLET	- SUBARU
- CHRYSLER CORPORATION	- THE NEW DODGE
- TVR	- TVR

Dodatkowo w wersji PAL znajduje się samochód, o którym możemy zapomnieć w wersji NTSC, a mianowicie **CORVETTA 427 COUPE**. Ten samochód to rakieta na kółkach. Za jego pomocą wygrasz wiele wyścigów na najtrudniejszym poziomie w Arcade.

Podsumowując obie wersje, nie ma GRAN TURISMO złego i dobrego. Obie wersje królują na rynku wśród gier wyścigowych, jednak gdybym miał wybierać między wersją PAL a NTSC, to wybrałbym bez zastanawiania się wersję europejską i mam nadzieję, że zrobił by tak każdy, kto przez chwilę grał w oba wyścigi.

Porównanie Nissana SKYLINE w obu wersjach

Tego modelu nie ma w wersji NTSC

COLIN McRAE RALLY

W części przeznaczonej dla CMR nie będę powtarzał tych samych rekordów tras z poprzedniego numeru PSX EXTREME, bo nic się nie zmieniło (czyżby wyniki mojego brata były tak kosmiczne?). Jedno co chciałbym dodać to fakt, iż rekordy te są zrobione bez kodu na turbo. Aby inaczej udowodnić jego umiejętności, podam rekordy z Championship (patrz screen), w którym nie można zastosować żadnego kodu. Czasy te są na razie tylko porównawcze i chętnie poznamy kogoś lepszego. Proszę przysyłać zdjęcia (albo kasety wideo) z rekordami z Championship (suma czasów w danym państwie). Pamiętajcie o wyłączeniu lampy błyskowej. [gam]

- GREECE 16.20.30
- MONTE CARLO 17.42.67
- AUSTRALIA 16.13.18
- SWEDEN 19.52.61
- CORSICA 15.23.21
- INDONESIA 18.40.51
- UNITED KINGDOM 24.57.38

TOCA 2 TOURING CARS

Na dokładkę i zachętę ACE powykręcał kilka dobrych czasów (na Audi) w TOCA 2. Czekamy na Wasze wyniki.

Thruxton 1:07.64	Snetterton 1:02.85
Silverstone 1:11.48	Knockhill 0:44.22
Donington 1:01.17	Downtown 1:17.02
Brands H. 0:38.56	Loch Ranoch 1:25.81
Oulton P. 0:52.22	Kastl. Bavaria 1:10.14
Croft 1:11.55	Alpine Climb 1:06.84

NISSAN SKYLINE R33 GT-R V SPEC

Kolejnym samochodem, który zasługuje na opis w 'Kąciku' jest NISSAN R 33 SKYLINE GT-R V SPEC. Samochód ten nie ma sobie równego do testów na przyspieszenie. Gdyby tak posiadał jeszcze 6-stopniową skrzynię biegów, na pewno to on królował by na teście na maksymalną prędkość. Samochód ten posiada największą moc w GRAN TURISMO. Jadąc nim można odczuć ogromne przeciążenie przy dużych prędkościach (konkretne przyspieszenie na czwartym i piątym biegu). Samochód ten jest idealny (może i najlepszy) do osiągania wyśrubowanych czasów podczas wyścigów. Nawet jadąc GTO TWINTURBO nie osiągnie się takich wyników, jak NISSANEM.

Jego zaletą jest zachowywanie się na drodze. Model jazdy wg mnie jest bardzo zbliżony do FTO LM EDITION (oczywiście po odpowiednim ustawieniu). Oponki w Nissanie nie mają takiej przyczepności, co pozostałe samochody z napędem na 4 koła i na końcu zakrętu nie znosi go tak na zewnątrz (jak w przypadku np. GTO), lecz do kolejnej prostej pozostawia „gumę" na asfalcie.

Przy okazji pozwolę sobie zamieścić swoje rekordy na przyśpieszenie zdobyte w.w. samochodem, które od ostatniej edycji kącika lekko podciągnąłem. [Gamera]

GR33GT-R Vspec	
GAMERA	0:08:048
GR33GT-R Vspec	
GAMERA	0:14:494

joypad JOGCON

Wraz z japońską premierą gry RIDGE RACER TYPE 4 na rynku ukazał się nowy kontroler firmy NAMCO przystosowany specjalnie do gier wyścigowych i ogólnie samochodowych. Jako maniakalny tester, który na widok nowego osprzętu dostaje wysypki na całym ciele i niebezpiecznych drgawek, nie mogłem oprzeć się pokusie zakupu takiego urządzenia. Tak się jednak złożyło, że z zalatwieniem tego kontrolera miałem wyjątkowo dużo kłopotów. Jest on bowiem sprzedawany przeważnie tylko w komplecie z grą RR4 którą to sprowadziłem sobie na kilka dni po jej premierze, niestety bez dodatkowego pada. W związku z tym zakup drugiej gry miał się celem i musiałem wypatrywać okazji na zdobycie samego joypada. W końcu się udało i po zapłaceniu ok. 200 zł mogłem wreszcie przystąpić do testów.

WYKONANIE ★★★★★

Jogcon jest pierwszym kontrolerem do PlayStation, który posiada pełną opcję "Force Feedback", dzięki której podczas gry odczuwalne można przeciążenia podobne do tych, jakie towarzyszą prowadzeniu samochodu. Oznacza to, że wchodząc w ostry zakręt z dużą prędkością, na kole kierownicy poczujemy siłę która utrudni nam wykonanie manewru zakrętu. Albo uderzając samochodem o bandę pod pewnym kątem, poczujemy jak koła same obracają się nam w drugą stronę. Tak to przynajmniej wygląda w teorii. W praktyce jest już troszkę inaczej. O ile system ten sprawdziłby się na pewno w normalnej kierownicy, tak w tym wypadku jest to utrudnione, bo Jogcon to tylko mały joypad z imitacją kierownicy pośrodku, w związku z czym siła tych wszystkich przeciążeń nie jest aż tak bardzo odczuwalna.

Muszę się przyznać, że osobiście oczekiwałem znacznie większych wrażeń. Myślałem, że byle uderzenie w bandę spowoduje wyrwanie kierownicy i szok podobny do prawdziwego wypadku samochodowego. Niestety, tryb "Force Feedback" zastosowany w tym kontrolerze ma niewiele wspólnego z opcją "Dual Shock", do której to zdążyłem się już bardzo przyzwyczaić. O ile przeciążenia na kierownicy są faktycznie odczuwalne, to joypad ten nie posiada opcji wibracji, przez co jego praca jest dużo mniej efektowna - co nie oznacza, że jest to konstrukcja nieudana. Wręcz przeciwnie, Jogcon powinien zadowolić każdego rasowego rajdowca, dla którego precyzja sterowania jest najważniejsza, a dzięki odczuwalnym przeciążeniom sama gra nabiera dużo większego realizmu. Być może mój jęk zawodu spowodowany był również tym, że po przeżyciu kilku prawdziwych wypadków, od poślizgu połączonego z wypadnięciem z drogi, przez zderzenie czołowe ze ścianą budynku, po dachowanie połączone z wykonaniem kilku fikołków na poboczu drugi, byle drgania na małym joypadzie nie robią już na mnie takiego wrażenia. Tym niemniej muszą przyznać, że gra się na tym padzie całkiem przyjemnie.

PRZYDATNOŚĆ ★★★☆☆

Sam kontroler wykonany jest znakomicie. Nie ma się zresztą co dziwić, gdyż pracowali nad nim specjaliści z firmy NAMCO, a tym nie zdarza się skonstruować żadnej roboty. Że wspomnę choćby wspaniały NAMCO Arcade Stick wykonany z prawdziwych części automatowych, czy znakomicie zaprojektowany Negcon, którego nie ma dobrej sprawy (oczywiście jest testowany własnie Jogcon). Joypad ten jest stosunkowo lekki, wykonany ze znakomitego, niemiękkiego materiału. Posiada on długie, bardzo dobrze wy-

profilowane rączki, oraz bazujące na oryginalnym joypadzie przyciski. Najważniejszą częścią urządzenia jest oczywiście mała kierownica umieszczona dokładnie pośrodku całej konstrukcji. Mr. Sciera stwierdził, że pracuje ona jak taki mały, nakręcany samochodzik ze sprężynką w środku. Mogę Was jednak zapewnić, że nie ma tutaj mowy o jakimkolwiek przekręceniu sprężyny, gdyż całość bazuje oczywiście na elektronice, bez żadnych sprężynek czy gumek naciągających. W związku z tym stosunkowo łatwo zmienić też parametry samej kierownicy, jej czułość i siłę z jaką ma działać, a wszystko to można zrobić za pomocą specjalnych opcji umieszczonych w grze. Kontroler nie potrzebuje żadnych baterii, jest także w pełni kompatybilny ze zwykłym joypadem, a do włączenia trybu Jogcon służy mały przycisk MODE umieszczony obok klawiszy SELECT i START.

Na pokrętle umieszczono specjalnie wyklęsły punkt, dzięki któremu można określić wyjściowe położenie kierownicy oraz odpowiednio ją sobie wycentrować. Punkt ten służyć może także jako "zaczep dla kciuka", który umieszczony w tym miejscu pozwala na znacznie dokładniejsze sterowanie. Oczywiście sposobów kierowania jest tutaj więcej. Kierownicę można trzymać oburącz, a raczej "obukciuk", bo sterować nią możemy praktycznie tylko kciukami. Muszę przyznać, że z początku troszkę mi to całe sterowanie komplikowało życie. Mam chyba troszeczkę za małe dłonie, ale w końcu jednak przyzwyczaiłem się, a gra nabrała nowych rumieńców i pozwoliła na jeszcze bardziej pasjonującą zabawę. Sterowanie tą małą kierownicą może być naprawdę niezwykle precyzyjne, a całość ułatwia jeszcze specjalne obłożenie klawiszy, gdzie gaz i hamulec umieszczono na górnych przyciskach ramy joypada. Takie rozwiązanie pozwala na wygodne chwycenie pada, a po kilku próbach naprawdę trudno oderwać się od zabawy.

WERDYKT ★★★★☆

Niestety, jak na razie jedyną grą w pełni wykorzystującą możliwości nowego pada NAMCO jest właśnie RIDGE RACER TYPE 4. Trudno jest mi przewidzieć, czy inni producenci zaczną także korzystać z tego rozwiązania. To wszystko zależy od tego, jaką popularność zdobędzie on na świecie i czy NAMCO udostępni odpowiednie procedury do obsługi pada programistom z innych firm. Jogcon jak na razie dostępny jest jedynie w Japonii, a data europejskiej, czy choćby amerykańskiej premiery wciąż nie jest jeszcze znana. Prawdopodobnie zbiegnie się ona z premierą RR4 na pozostałych kontynentach, jednak w chwili obecnej ciągle nie wiadomo, kiedy to nastąpi. W związku z tym najrozsądniejszym wyjściem będzie chyba poczekać na dalszy rozwój sytuacji, gdyż zakup tego pada tylko i wyłącznie do jednej gry mija się z celem. Tym bardziej, że nowe odczucia podczas zabawy nie są aż tak mocne, jak by się tego można spodziewać. Oczywiście, sterowanie jest tutaj znacznie precyzyjniejsze, ale podobne efekty uzyskać można także na standardowej kierownicy, bez konieczności zakupu specjalnego kontrolera.

Wszystkim zapalonym Graczom i rajdowcom radzę mimo wszystko wstrzymać się jeszcze z ewentualną decyzją o zakupie tego urządzenia. Warto śledzić sytuację na rynku i obserwować, jakie nowe gry będą korzystać z jego możliwości. Ponadto wraz z europejską premierą cena tego kontrolera powinna jeszcze trochę zmaleć, co także jest dosyć istotne. Mimo iż Jogcon to naprawdę bardzo ciekawe urządzenie, które może dostarczyć Graczowi nowych wrażeń, to dopóki nie będzie bardziej popularne, nie warto sobie nim zaprzątać głowy.

NORBY

Piła

pistolet
SCORPION

Dawno już nie miałem okazji sobie dobrze postrzelać. No, wprawdzie w styczniu testowaliśmy na imprezie u Aja celność w trafianiu do celu po wypiciu kilku piw bezalkoholowych, ale mam tutaj na myśli takie ostre strzelanie - w zaciemnionym pokoju, z pełną koncentracją, na jaką stać tylko prawdziwych profesjonalistów. Prawdę mówiąc, od momentu wydania ostatniej gry na pistolet (nie licząc POINT BLANK 2, który jak na razie ukazał się tylko w Japonii) minął już ponad rok i obawiam się, że producenci zapomnieli o tym rodzaju gier. Tym niemniej możliwość przetestowania nowego pistoletu SCORPION przyjąłem z dużym entuzjazmem, bo zawsze to przyjemnie odstrzelić kilku terrorystów w TIME CRISIS czy DIE HARD TRILOGY.

SCORPION to najmniejszy pistolet, z jakim się do tej pory spotkałem. Trzymać go można praktycznie w jednej ręce. Jak każda, dobra spluwa, która teraz pokazuje się na rynku, pracować on może w obu trybach: jako zwykły pistolet i jako GunCon. Mimo swoich niewielkich rozmiarów posiada on wszystko, co potrzeba. Jest tutaj opcja Auto-Fire, Auto-Reload, są nawet wibracje (po zamontowaniu baterii), które umilają zabawę. Pistolet wykonany jest z dobrego plastiku, posiada kilka ozdobników, przez co bardzo ładnie się prezentuje.

WYKONANIE ★★★★☆

Działanie SCORPIONA nie pozostawia w większości przypadków także nic do zarzucenia. Pistolet jest bardzo celny i dobrze współpracuje z większością telewizorów. Celowo napisałem „z większością", gdyż dostałem kilka sygnałów, jakoby były pewne kłopoty z niektórymi telewizorami, a w szczególności z grą TIME CRISIS (gracą w trybie GunCon). W testowanym przeze mnie modelu wszystko chodziło idealnie na trzech telewizorach, ale słyszałem, że czasami coś nie gra, mimo że pistolet jest technicznie dobry. Trudno jest mi stwierdzić, dlaczego tak się dzieje, ale warto przed ewentualnym zakupem upewnić się u sprzedawcy, czy będzie możliwość zwrotu zakupionego modelu, gdyby przypadkiem nie chciał pracować z posiadanym odbiornikiem. Każdy lepszy sklep powinien dać jakąś gwarancję.

PRZYDATNOŚĆ ★★★★☆

Cóż więcej na temat można napisać? Jak już wspomniałem, rewolwer ten jest bardzo mały, przez co niektórym Graczom może nie odpowiadać. Prawdę mówiąc, bez baterii jest troszkę za lekki, ale po włożeniu paluszków nabiera na wadze i trzyma się go wtedy znacznie precyzyjniej. Dużą zaletą testowanego pistoletu jest jego stosunkowo niska cena (ok. 150 zł), w związku z czym wydaje się dosyć ciekawą propozycją na prezent lub na uzupełnienie kolekcji posiadanego osprzętu do naszej konsoli. Gry na pistolet zawsze były bardzo ciekawe i niezwykle rajcowne, warto więc zastanowić się nad zakupem takiej zabawki. Przypominam też, że dokładny przegląd niemal wszystkich gier na pistolet znajduje się w szóstym numerze PSX EXTREME. Nie ma ich niestety nazbyt wiele, ale takie znakomite pozycje jak TIME CRISIS, POINT BLANK czy DIE HARD TRILOGY w zupełności rekompensują tę stosunkowo małą liczbę gier.

WERDYKT ★★★★☆

Pistolet SCORPION polecam wszystkim zainteresowanym, gdyż jest to naprawdę dobry produkt. Oczywiście takie maszyny, jak choćby rozbudowany JUDGE DREED SUPER czy nawet oryginalny GunCon są pistoletami znacznie ciekawszymi, ale jednocześnie znacznie droższymi, w związku z czym zakup SCORPIONa wydaje się znakomitą alternatywą.

Za udostępnienie urządzenia do testów dziękujemy firmie Koliber z Wrocławia, ul. Piłsudskiego 74, tel. (0-601) 58-68-86.

joypad
PS CHALLENGER

Po ogromnym sukcesie, jaki odniósł wibrujący joypad Dual Shock było pewne, że wcześniej czy później pojawią się na rynku różne imitacje tego doskonałego produktu firmy SONY. W styczniowym numerze PSX EXTREME testowałem Barracudę 2 firmy INTERACT, dziś pora na PS CHALLENGERA firmy LOGIC 3.

WYKONANIE ★★★★☆

Muszę przyznać, że o ile twórcy Barracudy silili się jeszcze na jakąś oryginalność, a ich produkt posiada swój własny styl, to projektanci CHALLENGERA nie starali się tak bardzo. Kształtem testowany kontroler niemal całkowicie przypomina Dual Shocka, a zmiany ograniczają się do kilku kosmetycznych poprawek i wprowadzenia dodatkowych opcji oraz zwiększenia siły wibracji. Trudno jest mi jednoznacznie stwierdzić czy to dobrze, czy też źle, ale skoro kształt Dual Shocka jest idealny, to może nawet i dobrze, że joypady te wyglądają podobnie.

Jak już wspomniałem, wibracje wytwarzane przez testowany joypad są znacznie silniejsze i na dobrą sprawę troszkę inne od występujących w Dual Shocku, a jednocześnie są z nimi w pełni kompatybilne. O ile można powiedzieć, że produkt firmy SONY wibruje, to PS CHALLENGER dosłownie wyrywa się z rąk podczas gry! Z początku bardzo mi się to spodobało, jednak na dłuższą metę robi się to troszkę męczące i stwierdziłem, że wibracje Dual Shocka są jednak lepiej dobrane.

PRZYDATNOŚĆ ★★★★★

Sam joypad posiada dodatkowo jeszcze kilka funkcji, jak choćby w pełni konfigurowany dla każdego z przycisków Auto-Fire, czy też Slow-Motion do zwalniania przebiegu gry. Włączenie odpowiednich opcji dokonuje się za pomocą dodatkowych przycisków TURBO i SLOW, których stan sygnalizowany jest świecącymi diodami. W związku z większą ilością przycisków na padzie klawisze START i SELECT ustawione są tutaj troszkę inaczej, przez co odruchowe korzystanie z nich jest troszkę utrudnione. O ile pozostałe przyciski są niemal identycznie wykonane, jak w Dual Shocku, to sam krzyżak kierunków zastąpiony został kółkiem, dzięki czemu kontrola na tym padzie jest znacznie wygodniejsza. Kciuk nie męczy się tak szybko, jak na standardowym padzie, a jednocześnie sterowanie jest znacznie dokładniejsze. Także gałki analogowe, chociaż wykonane z twardego plastiku, są bardzo wygodne i podczas gry sprawiają się idealnie. Przyciski umieszczone pod nimi (czyli tzw. L3 i R3) są znacznie twardsze od tych z Dual Shocka, dzięki czemu trudniej je niechcący wcisnąć, co nie raz zdarzało się podczas gry na standardowym kontrolerze firmy SONY.

WERDYKT ★★★★☆

Po przeprowadzeniu testu tego joypada muszę stwierdzić, że jest to naprawdę bardzo dobry produkt. Cała konstrukcja jest bardzo solidnie wykonana, wibracje są bardzo mocne (można powiedzieć, że aż za mocne), a dodatkowymi atutami są tutaj opcje specjalne, jak Auto-Fire czy Slow-Motion, oraz znakomicie wykonane kółko do kontroli kierunków. Śmiem nawet twierdzić, że produkt firmy LOGIC 3 jest równie dobry, jak joypad firmy SONY. Także cenowo obe te pady prezentują się niemal identycznie, w związku z czym po podjęciu decyzji o zakupie drugiego kontrolera do konsoli testowanego tutaj PS CHALLENGERA możecie śmiało brać pod uwagę, gdyż jest on równie dobry, jak Dual Shock.

NORBY

Za udostępnienie urządzenia do testów dziękujemy firmie Koliber z Wrocławia, ul. Piłsudskiego 74, tel. (0-601) 58-68-86.

Piła